
Oyungəzər





Editörün Günlüğü

HEYECANLI BEKLEYİŞ

Bu ay Diablo III'ün çıkmasını beklerken yeterince heyecan yaşadığımız yetmiş gibi, bu satırları yazdığım sırada ikinci bir heyecanın daha içinde bulduk kendimizi: Bugüne dek Türkiye'de (hatta bildiğim kadarıyla dünyada) oyun dergilerinde görülmemiş bir kapak yapmaya karar verdik. Diablo III'ün şanına layık ve siz okurlarımızın hafızasında yer edecek bir kapak olmalıydı. Ama bunu düz bir Diablo görseliyle geçiştirmek istemedik. Peki ama ne olabilirdi?

Tristram'ın o meş'um, o her şeyin başladığı, penceresinden her türlü korkunun sızdığı, sızmakla kalmayıp taştığı katedralinden daha iyi ne simgeleyebilirdi Diablo'yu?

Kapakta Diablo'yu simgeleyecek şeyi bulduktan sonra, onu fiziksel olarak da unutulmaz hale getirmemiz gerekiyordu. Ve araştırmaya başladık: Birkaç aşamalı bir işlemdi yapılması gereken. Neyse ki işinin ehli bir üretim sorumlumuz var matbaamızda (Zafer, n'aber :). Kapakta görmek istediğimiz tüm işlemleri yapabilecek müesseseyi bir gün içinde buldu.

Tüm derginin basılması 2-3 gün sürerken, bu kapağın hazırlanması tam 5 gün sürecek! Ve sonucun istediğimiz gibi olup olmadığını henüz biz de bilmiyoruz, en ufak bir şey ters giderse moralimiz bozulabilir… En çok dış pencere demirlerinin ince işçiliğinden çekiniyoruz, ama yoo yoo, aklımıza bile getirmeyelim. İnşallah her şey yolunda gitmiştir ve az önce baktığınız o kapak, tam da umduğumuz etkiyi bırakmıştır üzerinizde.

Bu kapağı hazırlamak için tam iki gün çalışan Erden'e, 3D Max'te "daha iyisini yapabilir miyim" diye alternatif hazırlamak için sabahlayıp gözleri önüne akan Ozan'a da ayrıca teşekkür ediyoruz huzurlarınızda.

Oyungezer'in Diablo III özel sayısına hoş geldiniz sevgili okurlarımız. Nice özel sayılarda buluşmak dileğiyle, iyi gezmeler.

(Okura özel, gizli not: Kapağın iç tarafına Easter Egg olarak "Wirt was here" yazacaktık, ama olamadı. *(İçim elvermedi koskoca tarihi duvara tebeşirle yazı yazılmasına, ne yapayım... -Serp.)* Siz Serpil'e çaktırmadan Tristram Katedrali'nin bir taşının üstüne kazıyın bahtsız Wirt'in mesajını :)
-Sinan

Ben de iki istatistik verip iç sayfalara koşuyorum:
1. Bu sayının hazırlanırken Oyungezer editörleri toplam 642 saat 20 dakika Diablo III oynadı.
2. Bu ay dergide Diablo kelimesi toplam 253 kez kullanıldı (evet, bu cümledeki dahil). Eren'e ve hazırladığı diablo_counter programcığına teşekkürler (aha 254 etti!)
-Serpil

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

 oyungezer.com.tr

 facebook.com/oyungezer

 twitter.com/oyungezer

 steamcommunity.com/groups/oyungezer

360drc

10 Far Cry 3
Size üç rakamının güzelliğini anlatmış mıydım? Nereye baksanız güzel bir üç görebilirsiniz. Size üç rakamının güzelliğini anlatmış mıydım?

PC İNCELEME

34 Diablo III
Yemedik, içmedik, durmadan kestik ama Diablo'yu şu çekik gözlülerden önce öldüremedik.

KONSOL İNCELEME

60 MAX PAYNE 3
Kahramanıyla birlikte olgunlaşan bir oyun bu. Duygular diplerde, aksiyon tavan.

LOG-IN

84 TERA Online
Unreal Engine dendi mi neden aklıma "rocket jump" geliyor tahmin edersiniz. Acaba TERA'da da var mı? Belki "fireball jump"?

ORGANİZE SANAYİ



EKRAN DIŞI



bakmadan geçmeyin







DOSYA

Oyunlar Tarih Yazıyor

Oyunların anlattığı öyküleri bir araya getiren, zamanın başlangıcından evrenin sonuna dek uzanan tam teşekküllü bir felaket senaryosu.

28

OYUN CANAVARI



92

Diablo III

Crafting hakkında bilmeniz gerekenler, elite yaratık özellikleri, tek boynuzlu atlar ve oyunun en zor anları bu sayfalarda.

alizine wonderland

80

Alizine'in Ankara şubesini basan zebanileri büyük bir özveriyle geldikleri çukura geri gönderen kahraman savaşçı Ali, karpal tünel sendromu nedeniyle kaldırıldığı hastanede...

PIXEL



oyun indeksi

OGZ_DVD

ANGIRIS KONSEYİ'NDEN ONAYLI DVD



DayZ

CANINI SEVEN KAÇSIN!

Baştan belirtelim; bu modu çalıştırabilmek için ARMA 2 ve Operation Arrowhead eklentisine sahip olmanız gerekiyor. İkisini birden içeren Combined Operations adlı paketi Steam'de bulabilirsiniz ki bir süredir (indirimde *olmamasına* rağmen) sırf bu mod sayesinde en çok satanlar listesinden inmek bilmiyor kendisi. Doğru düzgün mod desteği eklediğinizde bir oyunun ömrünün nasıl uzadığının resmidir.
Hazırsanız, kurulum için yapmanız gerekenler şöyle:

- Steam'in yüklü olduğu konuma (muhtemelen "C:\Program Files (x86)\Steam") gidin (oyunu Steam'den oynadığınızı varsayıyoruz).

- "steamapps\common\arma 2 operation arrowhead" klasörünü açın.
- Bu klasörün altında "@DayZ" isminde yeni bir klasör ve onun içinde de "AddOns" adında bir klasör daha yaratın.

- DVD'mizin Modlar bölümünden DayZ'yi bulun. 7 adet .rar uzantılı dosyayla karşılaşacaksınız.

- Tüm dosyaların içeriğini az önce yarattığınız "AddOns" klasörünün içine çıkarın (çıkardığınız konum muhtemelen "C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\arma 2 operation arrowhead\@DayZ\AddOns" şeklinde olacak)

- Steam'i çalıştırın ve oyun listesinden ARMA 2: Operation Arrowhead'i bulup üzerine sağ tuşla tıklayın

- Açılan menüden Properties'i seçin, Set Launch Options düğmesine basın ve kutuya tırnak işaretleri hariç "-mod=@dayz -nosplash" yazıp onaylayın.

Artık Arrowhead'i Combined Operations modunda çalıştırarak DayZ modunu oynayacağınız sunucu arayışına girebilirsiniz. Haydi bakalım, gelsin zombiler!

Diablo özel DVD'si

DERGİDEN KAÇAN DVD'YE TUTULUR

Bu ay siz "öğğ" diyene kadar "Diablo" demeyi kendine görev bilen dergimiz boş durmadı, DVD'sini de Diablo'yla doldurdu. Bakınız neler var içinde:

- Diablo I ve II'nin klasik demoları (düzgünce oynayabilmek için uyumluluk modunda açmanız gerekebilir, bilginize)
- Diablo III Collector's Edition kutu açma videosu
- Diablo III tek kişilik ve co-op İlk 10 Dakika videoları
- Diablo III Taksim Meydanı etkinliğinden görüntüler
- Diablo III Wrath çizgi animasyon (Türkçe altyazılı!)
- Diablo II ve Lord of Destruction'ın açılış videoları
- Diablo I ve II için harika birer mod
- Alternatif Tristram müzikleri
- Diablo III: Book of Cain'den bir sayfa
- Diablo III duvar kâğıtları

Daha ne olsun ha, daha ne olsun?!

Construction Simulator 2012

BİR İLTİFAT OLARAK "AMELE"

Kepçeyle toprağı kazmak, olukları çimentoyla doldurmak, yarış arabası yerine kamyon sürmek size de garip bir zevk veriyor mu? Hayır mı? Yoksa tek deli ben miyim? Öğrenmek için ilk önce DVD'mizdeki bu simülasyon oyununu deniyor, ardından da YouTube'dan rastgele bir dubstep müzikli simülasyon oyun videosu izliyorsunuz. Aralarından özellikle *"Farming Simulator Mad Skill"* tavsiyemizdir.



Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Botanicula demosu
2- Alan Wake videosu
3- Metro: Last Light videosu
4- You Have to Win the Game
5- Housefly



GİM - PS Vita

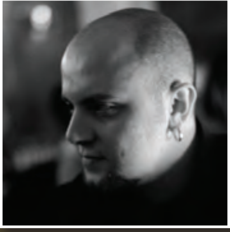
HIYARLARINIZI HAZIRLAYIN...

...çünkü ailenizin yazarı Gök++ yepyeni bir Görüntülü İnceleme Modülü'yle karşınızda! Sürprizleri bozmamak adına detayına girmiyoruz ama özetle Göktuğ yine bir saçmalama rekoru kırıyor. Tuzluyarak izleyiniz.

360drc

360drc / ön inceleme
Bu kez olmu…
Ah! Ne vuruyonuz be!
sf 22 >>





ÇALIŞMAK VS EĞLENMEK

Eğer ailemiz zengin değilse, hayatımızı idame ettirmek için çalışmak zorundayız: Kesin ve net... Ancak kariyer peşinde koşarken kendimizi unuttuğumuz da bir başka kesin gerçek olarak çarpıyor yüzümüze. Özellikle lise ya da üniversite öğrencisi arkadaşlarla olan sohbetlerimiz de geleceklerine dair umut ışıklarının zaman zaman son derece zayıf olduğunu görüyorum üzülerek. Bunun altında yatan binbir türlü değişken vardır elbette ki ama benim gözlemlediğim, biraz da aile yapımızdan kaynaklı olarak, çalışmanın ve hayattan keyif almanın birbirinden keskin çizgilerle ayrılması olduğunu düşünüyorum. "Çalışıyorsak keyif almayız, keyif alırken de çalışmayız" tarzı bir hayat stili öylesine içselleştirilmiş durumda ki üretken olmak ve geleceğe umutla bakabilmek imkânsızlaşıyor bir süre sonra. Elbette ki işinizden, okulunuzdan aldığınız keyfi kimse gelip hediye paketinin içinde sunmayacak size; keyif alabilmek cidden ustalık gerektiren bir şey çünkü. Ama "hayat kazanma" koşturmacasının getireceği stresle başa çıkabilmenin bildiğim en geçerli yolu bu: Ya işinizden keyif almanın yollarını arayacaksınız ya da keyif aldığınız bir işin peşinden koşacaksınız. Aksi takdirde işler gereğinden fazla karmaşıklaşabiliyor.

Biterken çalıyordu:
The Rapture – How Deep is Your Love

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1	Diablo III	Blizzard
2	Football Manager 2012	SEGA
3	The Sims 3	EA
4	The Sims 3: Showtime	EA
5	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda
6	Shogun 2: Total War Fall of the Samurai	SEGA
7	The Sims 3: Pets	EA
8	Star Wars: The Old Republic	EA
9	Battlefield 3	EA
10	Mass Effect 3	EA

OFİS 2012

İpek! Uyku düzensiz humanoid prototip...

1) Ne oldu örümceklerden kurtulabildin mi?
Beni takip ediyorlar! Eminim bundan!

2) Ofis mi, The Game mi?
The Game tabii ki. Duraklardaki survival kuralları adamı zinde tutuyor.

3) Uykunu nasıl düzene sokacağız bilemiyorum ki...
*"Kaç saat uyusam da sabah asla uyanamıyorum" diyenler sormasın bunu lütfen :D *kafasına dergiyi yer* Eee, eve dönünce dizi/film olayına sarmayı azaltsam iyi olabilir aslında... ühüh.*



AFRİKA'NIN SICAK KUMLARINDAN PASİFİK'İN SERİN SULARINA -CAN ARABACI

Far Cry 3

CRYTEK'İN İLK GÖZ AĞRISI Far Cry hiç ummadığımız bir anda pencereden içeri uçup kafayı gözü yaran koca bir taştı adeta. FPS türünde daha dumanı üzerinde tüten, taze *Half-Life 2*'nin üstüne denk gelmiş olmasına rağmen yarattığı ayak seslerinin City 17'de bile duyulmuş olması, nasıl bir başarı elde ettiğinin en güzel örneğiydi hatta. Açık uçlu, istediğimiz gibi gezebildiğimiz ve hatta yüzebildiğimiz koca bir adada başıboş kalmak, o zamanlar bizim için yeni bir konseptti tabii. Ancak 2004'ün üzerinden çok zaman geçti ve biz adında "Cry" geçen her oyunda ada konsepti görmekten neredeyse kusacak hale geldik (en azından ben geldim). Tam bu noktada farklı bir *Far Cry 2*, Ubisoft'un ellerinde can bulup bizi kuru ve çorak Afrika topraklarında sıtma hastalığıyla başbaşa bırakarak değişik bir tecrübe yaşatmadıysa da, Far Cry 3 yine en doğru bildiği yoldan gitmeye karar vermiş gibi gözüküyor. Evet, doğru bildiniz! Yeni bir Far Cry, yine bir ada tecrübesiyle karşımızda!

Neyse ki bu seferki ada öncekilerden farklı. Medeniyetin kucağından hayli uzakta, her türlü pisliğin, kirli işin döndüğü, yasa dışı kişilerin ve işlerin gırla gittiği bir ada ortamına ayak basıyoruz bu sefer. Bir de, kimsenin üzerinde mutasyona uğratan deneyler yapılmadığına dair güvence veriyor Ubisoft. Gerçekçiliği yakalamak isteyen bir oyun için güzel bir artı puan bu. Mutantlar olmasa bile başınızı kesinlikle ağrıtacak olan başka bazı karanlık gizemleri var adanın, ama buna sonra tekrar döneceğiz. Oyunun asıl olayı tamamen yanlış zamanda, yanlış yerde olmak üzerine inşa edilmiş. Ana karakter rolünü üstlenen Jason, sevgilisi ve kardeşiyle birlikte mavi okyanusun derinliklerinde bir geziye çıkıyor. Her şey güzel, her şey sakin buraya kadar... Ancak birden haritada olmayan bir adayla karşılaştıklarında içlerindeki merak dürtüsü ağır basıyor ve araştırmaya karar veriyorlar. Sonrası zaten çorap söküğü... Bir grup deli korsan tarafından yakalanıyorlar ve olaylar cereyan ediyor. Kız arkadaşının nerede olduğuna dair hiçbir fikri olmayan Jason, gözünün önünde kardeşi de öldürülünce çareyi kaçmakta buluyor. Ancak hangi oyunda ya da dizide ıssız adadan kaçmak kolay olmuş ki bunda olsun? Çaresizliğin avucuna düşen Jason da son umut olarak silaha sarılıyor. Sadece saatler öncesinde "cennet" diyebileceği o güzelim yeşilliklerle dolu ada bir anda cehenneme dönüyor... Giriş aşaması tam olarak bu şekilde Far Cry 3'ün. Geçen seneki



Adadaki abilerin şakası yok. Herhangi bir yasanın ya da kuralın olmadığı bir yerdesiniz, boynunuzda ilmekle sallanmak istemiyorsanız savaşmanız gerekecek!

Oyundaki en iyi dostumuz Vaas, aynı zamanda adanın üniversitesinde "Delilik 101" adlı dersin de öğretmenliğini yapıyor.



> Daha önce Wii için çıkan Resident Evil: Chronicles, 27 haziranda indirilebilir olacakmış. > Inversion bu ay gelecekti ama gelecek aya ertelenmiş. > Diablo 3'te epeyce hesap >>

E3 duyuru videosunu da hesaba kattığımızda gelişme ve muhtemelen sonuç aşamalarında adanın gizemlerinin, deliliğin felsefi boyutunun ve durmak bilmeyen akıcı bir aksiyonun olacağını tahmin etmek güç değil. Özellikle de adanın kadrolu delilerinden olan ve her videoda iyice gözümüze sokulan Vaas karakterinin delilik üzerine vecizeleri insanın merak duygusunu kabartmıyor dersem yalan olur.

"Sana deliliğin tanımını yapmış mıydım? Aynı şeyi tekrar ve tekrar yapıp, farklı bir sonuç beklemektir delilik" derken kendi deliliği gözlerinden okunan Vaas, oyunun sinematik anlatımının ne kadar yoğun olacağının da habercisi aslında. Bu güzel cümleyle bizi aydınlattıktan hemen sonra ayağımıza bağladığı taşla birlikte bizi suyun dibine bırakıvermesi pek de hoş olmuyor gerçi. Ubisoft Montreal bir yandan Far Cry'ın özü olan açık dünya oynanışına yoğunlaşırken, üçüncü oyunun bu videodan da fark ettiğimiz vurucu yanının altını çizmekten geri kalmıyor yani; sinematik anlatım. Açık dünya tecrübesiyle sinematik anlatımı birleştirmek çetin bir iş. Sinematik sahneler yaratma gerekliliği, oyunun açık uçlu oynanışı ve serbestliğini baltalayabilir endişesine kapılmamız gayet normal bu yüzden. Bir yandan daha önce de benzer vaatlerde bulunan oyunları hatırlayıp şüpheye kapılıyorum, ama öte yandan oyunun demo sürümünü oynayan şanslı azınlığın fısıldadığı bilgileri duydukça şüphelerim biraz olsun yatışıyor. Batmakta olan bir bottan çatışarak kaçmak, Nathan Drake'ten bekleyeceğiniz bir hareket olabilir; ancak bu sefer sahne ışıklarını kendi üzerine alacak ve o bottan sağ çıkmaya çalışacak kişi Jason olacak.

ADADA "LOST" HAVASI

Gelelim oynanıştaki yeniliklere... *Far Cry 2*'deki "sıtmaya yakalanmak" oldukça ilginç ve FPS'lerde pek de rastlamadığımız türden, enteresan bir deneyimdi. Gerçi bir yerden sonra, tırım tırım dolaşıp sıtma ilacı aramak zorunda kalmak oyunun odağını biraz dağıtabiliyordu. Bu konuda muhtemelen oyunculardan gelen geri dönüşler de olumsuz olduğundan, bu tarz oyun mekaniklerinin Far Cry 3'te yer almayacağı açıklandı. Ama merak etmeyin, oradan doğan boşluğu başka bir şeylerle doldurmakta vakit kaybetmemişler hiç. Yan oynanış elementleri yerine asıl odaklanmaları gereken şeye veriyor Ubisoft bütün dikkatini: Savaş mekaniklerine. Savaş mekaniklerine eklenen bir tutam RYO aroması oyunun gözümüzdeki yerini daha da yüceltecek yönde üstelik! Kontrolü ilk ele aldığınızda silah kullanma yeteneğiniz idare eder seviyede olacakken, ölümün kol gezdiği adada hayatta kaldığınız her çatışma sizi kullandığınız silahla biraz daha bütünleştirerek usta bir nişancı haline getirecek. Böylece ilk baştaki Turist Ömer kıvamındaki karakteriniz oyunun sonunda, ağzında sağa sola fırlattığı bıçağı ve kafasında bandanasıyla tam bir Rambo kıvamına bürünerek adanın nüfus planlamasına büyük bir katkıda bulunacak.



Bu küçücük mantar sizi çok ayrı diyarlara, çok acaip maceralara götürecek işte. Aman evde denemeyin!

Elinizdeki sadık dostunuzu kullandıkça daha da ustalaşacaksınız dedik ama silahınızı hiç çekmenize gerek kalmadan, sadece araştırma üzerine kurulu görevler de barındıracak Far Cry 3. Üstelik öyle düz şekilde sağı solu araştırma görevleri olmayacak bunlar. Hani yazının başında adanın gizeminden dem vurup da adadakilerin çoğunun deli olduğunu üzerine basa basa söylemiştim ya, bu sorunun kaynağına inmeye de hazırlayın kendinizi. Bu tarzda halüsinasyon içeren en az 1-2 görev olduğu, oyunun basın gösterimine katılanlar tarafından da onaylandı zaten.

Far Cry 3, başta yine "ada" konseptiyle şöyle bir gözümüzü korkuttuysa da, yüzeyini biraz eşeleyince farklı ve etkileyici bir oyun olmak konusunda iddialı olduğunu belli ediyor. Ubisoft bu sefer vaatlerinin dozunu gerçekten de tutturabilirse, Crytek'in ellerinde doğan seriyi asıl oyundan çok daha öteye taşımış olacaklar. Sizi bilmem ama bütün bu öğrendiğimiz bilgilerle birlikte Far Cry 3'ün geçtiği ada çok daha güzel gözükmeye başladı benim gözüme.

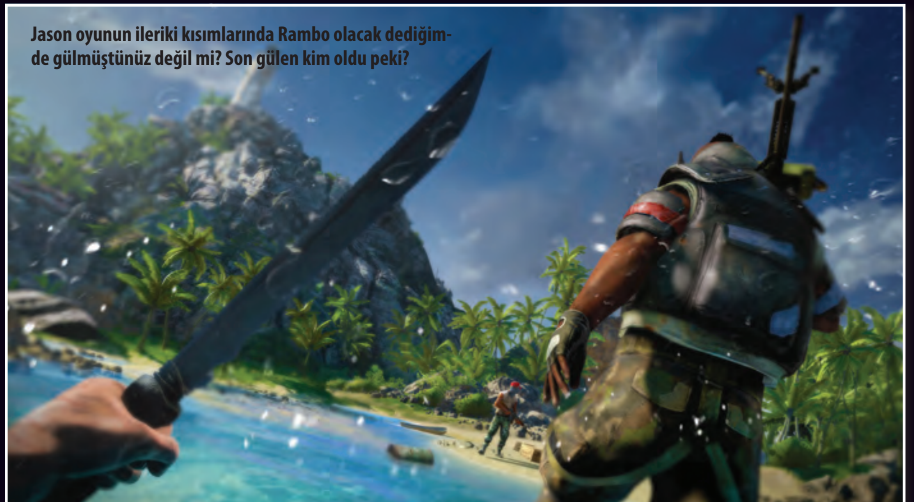
ŞCR / Ubisoft Montreal

1997'de hükümet bütçesiyle hayatına başlayan Ubisoft Montreal, zamanla oldukça sevdiğimiz ve bazılarını hâlâ oynadığımız şahane serilerle adını hafızalarımıza kazıdı. "Hangi seriler onlar" diyenler için aşağıda örneklerini verelim hemen:

Tom Clancy's Splinter Cell (2002)
Sam Fisher'la tanışmamızı da Ubisoft Montreal'a borçluyuz. Gizlilik ve aksiyon elementlerini birbirine bu kadar iyi harmanlayan nadir oyunlardan biri olarak hafızamızda yer etti.

Prince of Persia: Sands of Time (2003)
Prince of Persia gibi bir efsaneyi alıp, içine müthiş yeni oynanış elementleri ve harika bir hikâye sunumu ekleyerek karşımıza çıkartmıştı Ubisoft Montreal. Zamanının en büyük devrimlerinden biri olan oyunu hâlâ severek anıyoruz.

Assassin's Creed (2007)
İlk oyun biraz kendini tekrar ediyordu ama sonrasındakiler sayesinde seriye fena halde kanımız ısındı. Üçüncüsü gelse de oynasak diye gün sayıyoruz!



Jason oyunun ileriki kısımlarında Rambo olacak dediğimde gülmüştünüz değil mi? Son gülen kim oldu peki?

Kimyamız tutuyor mu?



Dharma burada da deney yaptıysa şaşırmam artık!





Ateş ederken böyle bir surat ifadesi takındığımız gözükmesin diye FPS kamerasından oynuyoruz.





Büyü yapamıyoruz belki ama silah kullandıkça ustalaşacağız!





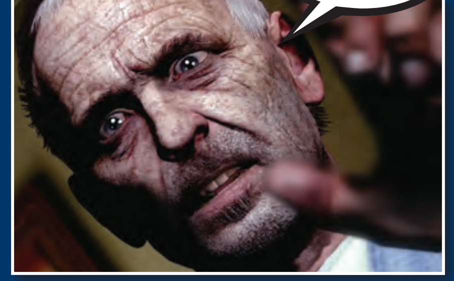
KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 4 Eylül 2012
Platform: PC, PS3, X360
Site: http://tinyurl.com/ogzfar



YORGUN SAVAŞÇI

Call of Duty: Black Ops II'nin duyurulmasından bu yana yaşanan tartışmalar hızla büyüyor. Seçilen yeni zaman diliminin oyuncuların kafasında yaratığı endişe kadar, Activision'ın grafik motoru olarak "yine" bir yenilemeye gitmemiş olması da tepki topluyor. Bu tepkilerden biri de EA Ürün Müdürü Kevin O'Leary'e ait. Kendi Twitter hesabından, "Zavallı (Black Ops II), yorgun görünüyorsun. Bir yıl ara vermeli ve dinlenmelisin" şeklinde bir görüş belirtti O'Leary. EA kanadından gelen bu yorum, Activision ile olan rekabette suyu muhakkak ki bulandıracaktır; ancak Call of Duty isminin başka sorunları da var. Game Informer'ın ortaya çıkardığı bir anlaşmaya göre Vietnam savaşı sonrası zaman dilimine ait tüm modern savaş temalı Call of Duty oyunları, Infinity Ward'un sorumluluk alanında görünüyor. 2025 yılında geçecek olan Black Ops II, Infinity Ward ile Activision arasındaki ilişkiye zarar verebilir, sanki yeterince yıpranmamış gibi...





+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Ne olduğunu anlamadan…

Diablo III'ün sonunda çıkması 2012 için üretilen kıyamet senaryolarını yeniden gündeme getirdi. İstihdam ve üretim gözle görülür derecede azaldı. Makineler durdu, sokaklar boşaldı. Alacağın olsun Diablo, ne sevgili ne iş güç düşünür olduk senin yüzünden insafsız!

Biz de seni bekliyorduk

Diablo III kesmedi mi? O halde en az onun kadar heyecanlandıracak başka bir haber verelim sizlere. RYO oyuncularının yıllardır hayallerini kurdukları proje sonunda gerçek oluyor ve The Elder Scrolls Online, 2013 yılında bizlerle buluşuyor. Zincirin eksik halkası da tamamlanıyor böylece.

Biz sizin çıkma ihtimalinizi sevdik

Kesin haberlerden biraz da ihtimaller denizine sürüklenelim. Eski Electronic Arts çalışanlarının CV'lerinde yer alan bilgilere göre DICE, Bad Company 3 ve Mirror's Edge 2 üzerinde çalışmalara çoktan başlamış durumda. Her ne kadar resmi açıklamalar olmasa da "belki"leri bile heyecanlandırıyor adamı.

Öpüşün barışın bakayım

Blizzard ve Valve gibi iki büyük firmanın DotA ismi için girdikleri tartışma gerçekten üzüntü vericiydi. Neyse ki sorun tatlıya bağlandı ve Valve'ın DotA ismini kullanmasına karar verildi. Blizzard ise Blizzard All-Stars ismini kendi oyunu için kullanacak. Böyle olun canımızı yiyin işte.

Gittiğin yollardan dönülmez geri

Erteleme haberlerinden nefret ediyoruz, yazasımız bile gelmiyor inanın. Üstelik bu haberdeki erteleme yiyen oyunlar bu senenin en çok beklenen yapımlarından ikisi, BioShock Infinite ve Tomb Raider! İki oyunun da 2013'ün ilk çeyreğine ertelenmesiyle karalar bağladık, sonra Diablo III oynayıp kendimize geldik, hehe.

Rüzgâr gibi geçti

World of Warcraft'ın tahtını sallamaya en çok yaklaşan DVO olan Star Wars: The Old Republic, yükseldiği hızda düşüşe geçti. Şubat ayından bu yana 400.000 aktif kullanıcı kaybeden yapım için bir kan değişimine ihtiyaç olduğu açık. Çok geç kalınmadıysa tabii.

Yok size "3"

E3'te Valve'dan duyacağımız sevindirici haberler için çok ümitliydik. Ne bileyim, bir Half-Life 3 umudumuz vardı hani. Ancak Gabe Newell, "Half-Life 3 de, Portal 3 de, Left 4 Dead 3 de açıklamayacağız" diyerek bu ümitleri yere çalıp üstünde tepindi resmen, çok kırıldık.

Sana laflar hazırladık Blizzard

Diablo ile açıp Diablo ile kapatırız, böyle de sağ gösterip sol vuran insanlarız. Evet, delicesine bekledik ve evet, ağzımızın suyu aka aka oynuyoruz ama ne kadar oynayabiliyoruz? Bağlanmak istersin bağlanamazsın, tam oynayacağım dersin hata üstüne hata verir. Yetmedi mi bize çektirdiklerin be Diablo?

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar





KOJIMA VE SONY'NİN YOLLARI AYRILIYOR MU?

Yıllar boyu Kojima ile Sony aynı yolda ilerlemiş, adımlarını birbirlerine göre atmışlardı. Her yeni Sony konsolunun çıkışında yeni bir Metal Gear Solid oyunu yapan Kojima, bundan sonraki dönemde kendisine farklı bir yol çizeceğini belirtiyor. MK2 Bibliothêque etkinliğinde konuşan Hideo Kojima, bundan önce Sony'nin donanımlarına ve onların geleceğine göre hareket ettiklerini ancak bundan sonra bunun değişeceğini söyledi. Usta yapımcıya göre oyun sektörünün geleceği Cloud Gaming sisteminde ve artık buna göre hareket edeceklermiş. Bununla beraber konuşmasında başka konulara da değinen Kojima, bu seneki E3 fuarında Metal Gear Rising: Revengeance'ın oynanabilir olacağını, Snake'in hikâyesi bitmiş olsa da The Boss ile ilgili hâlâ söyleyecekleri çok şey olduğunu, Fox Engine'in 2-3 sene içerisinde oyunlarda kullanılmaya başlanacağını ve batıda bir adet Kojima Productions stüdyosu açmak isteğini sözlerine ekledi. "Bu son" denen onca Metal Gear oyunundan sonra hâlâ göreceğimiz serinin "son" oyunları var görünen o ki...

OYUN SEKTÖRÜ KARAKTERSİZLEŞİYOR

Oyun sektörünün geldiği noktada her yıl yüzlerce yeni oyun görüyoruz; fakat fenomen haline gelmiş oyun karakteri yaratma konusunda bir sıkıntı yaşanıyor. Eskiden çıkan pek çok oyunun ana karakteri oyuncular tarafından fanatiklik seviyesinde sevilirken, bugün bu sayı ciddi seviyede azalmış durumda. Mirror's Edge'in yazarı Rhianna Pretchett da yaşanan bu özgün karakter sıkıntısından ciddi anlamda şikâyetçi ve oyun karakterlerinin birbirlerinin kopyası özelliklere sahip olduğunu düşünüyor. "Oyun dünyasının bir Walter White'a, bir Luther'a veya bir Tyrion Lannister'a ihtiyacı var" diyerek dizi karakterlerinden örnekler veren Pretchett, bu özgünlüğün hem erkek hem de kadın karakterler için yaratılması gerektiğini de savunuyor. 2008 senesinde çıkan Mirror's Edge için yarattığı Faith karakteri ile beğeni toplamış bir isimden dikkatleri çekmesi gereken bir açıklama. Tyrion Lannister'dan da iyi oyun karakteri olur aslında, önümüze geleni tokatlasak hoş olmaz mı?





CRYTEK ÇÖZÜM ARAYIŞINDA

Crysis 2'nin çıkış tarihinden 1 ay önce nete düşmesiyle satışlarda çok ciddi bir kayıp elde eden Crytek, bu kez işi baştan sıkı tutmak niyetinde. 2011 yılının korsan olarak en çok indirilen oyunlarından birine imza atmış olmak görüyoruz ki firmayı pek tatmin etmemiş. Crytek'ten Rasmus Højengaard, korsanla mücadele için ellerinden geleni apacaklarını söylemesine rağmen ne yapacakları sorulduğunda verdiği cevabın "şu için bunu söylemek zor" olması, ellerinden henüz pek de bir şey gelmediğini gösteriyor. Crysis 2'de yaşadıkları sıkıntıyla ilgiliyse şöyle görüş belirtiyor Højengaard: "Maalesef internetten en çok indirilen oyun olunca kimse size ödül vermiyor. İnsanlar kesinlikle bizim oyunlarımızı oynamayı seviyorlar ancak onlara para vermek istemiyorlar." Crysis 3'ün çıkışı ile birlikte Crytek'in hatalarından ne kadar ders aldığı ortaya çıkacak, umarız dersi veren hoca Ubisoft'tan gelmemiştir.

bahcesehir.edu.tr) > Carmageddon, yakında GOG'a düşecekmiş. Özlemişiz. > Skyrim'in yeni yaması sayesinde at üzerinde savaşabilecekmişiz. > Castlevania: Lords of Shadow 2 >>

Diablo Tarihçesi

Bir varmış, bir yokmuş... Her efsane gibi Diablo'nun da pek bilinmeyen bir geçmişi ama "yoruldum, bunaldım" demeden o geçmişi bulup çıkaran, kaleme alan tarihçileri varmış. Onların yazdıklarını okudukça yaşanan her gün, oynanan her sahne başka bir anlama kavuşurmuş. -Can Arabacı

Anu ve Ejderha

Başlangıçtan önce sadece boşluk vardı. Ne karanlık, ne aydınlık, ne hava, ne de dünya... Sadece muhteşem, tek bir inci vardı. Ve bu incinin içinde akıl sır ermez kudretteki ruh Anu rüya gördü. Parlak bir elmastan oluşan bedeniyle Anu, aslında bütün gerçekliğin özetiydi: İyi ve kötü, aydınlık ve karanlık, somut ve soyut –her şey onun kristal yüzeyindeki bir yansımadan ibaretti. Anu bu sonsuz rüya durumunda, kendini daha da kusursuz ve saf hale getirmek için kötü kısımlarından arınmaya karar verdi. Dışarı atılan bu karanlık parçalar, öfke ve gururun keskinliği ise bir araya gelerek korkunç bir yaratık halini aldılar: Ejderha Tathamet. Yedi başlı bu korkunç ejderhanın nefes alışverişinde bile her şeyi yiyip bitiren bir karanlık ve ölüm vardı. Anu'nun pürüzsüzlüğünü bozan bütün şeytani özelliklerin bir araya gelmesinden oluşan Baş İblis Tathamet, çok geçmeden şeytani etkisini her yere yayarak Anu'dan intikam almaya çalışmakta gecikmedi. Böylece Anu ve Tathamet'in ebedi savaşı da başlamış oldu.



Birbirlerinin bütünüyle dengi olan Elmas Savaşçı ve Yedi Başlı Ejderha, sayısız ömür boyunca savaşlarına devam ettiler. Ancak belki de binlerce yıl boyunca süren bu savaş, sonunda enerjilerini tüketmeye başladı ve nihayet, kalan son güçleriyle birbirlerine indirdikleri son darbeyle iki tanrısal varlık da büyük bir ışık ve öfke patlaması içerisinde yok oldu. Fakat bu iki varlığın sonu, aslında bizim bildiğimiz anlamdaki evrenin başlangıcıydı. Gerçekliğin kucağında, evrenin bu vahşi doğumunun gerçekleştiği yerde Pandemonium bu şekilde oluştu. Onun kaotik merkezinde ise "Yaratılışın Kalbi", eşsiz mücevher Anu'nun Gözü –yani Dünyataşı bulunuyordu.



Anu ve Tathamet birbirlerini nihai olarak yok etmiş olsalar da, özlerinden geriye kalanlar Cennet ve Cehennem'in yapıtaşları olmak için yeterliydi. Anu'nun parıldayan omurgası, muazzam patlamanın etkisiyle karanlıkta uzun süre dönerek yol aldı, ancak zamanla yavaşlayıp soğudu ve Kristal Kemer (Crystal Arch) haline geldi. Kristal Kemer ise Cennet'in temeli oldu ve Elmas Savaşçı'nın özünü benimseyen melekler, Anu'nun omurgasından yayılan müziğin kusursuz ve ahenk içinde olduğu anlarda Kemer'den yükselmeye başladılar.

Cennet'te bunlar olurken, Pandemonium'un derinliklerinde, çok aşağılardaysa Tathamet'in kararmış, içten içe tüten kabuğundan aşağı doğru inen karanlık bir Cehennem oluşmaktaydı. Ejderhanın kopmuş yedi kafasından yedi büyük iblis türedi. Bunlardan en güçlü üçü Baş İblisler olarak anılırken, daha güçsüz olan diğer dördü ise kendi içlerinde bir hiyerarşi savaşına girerek bitmeyen bir çatışmanın ortasına düştüler.

Ve böylece, bir zamanlar tek bir incinin içinde var olan, tek bir varlığın kendini arındırma çabası, Ebedi Çatışma'nın doğmasına sebebiyet vermiş oldu. Zaman içerisinde birbirlerinin varlığından haberdar olan Cennet'in Melekleri ve Cehennem'in Lordları, Anu'nun Gözü , Dünyataşı'nı kendi çıkarları için ele geçirmek adına sonu gelmeyen bir savaşa giriştiler.

Inarius ve Dünyataşı

Cennet ve Cehennem, Ebedi Çatışma'da birbirlerine karşı üstünlük sağlamaya çalışırken, bitmek bilmeyen savaştan bıkıp uzlaşmanın yolunu arayanlar da vardı. Cennet'in üst düzeyli Başmeleklerinden oluşan Angiris Konseyi'nin danışmanlarından birisi olan Inarius da bunlardan birisiydi. Kendisi gibi düşünen melek ve şeytanları bir araya toplayarak aslında barış içinde de yaşanabileceğini kanıtlamaya çalışan Inarius, bir yandan da Konsey'in tepkisinden çekindiği için bu birlikteliği gizli tutmaya karar verdi.

Inarius'un görüştüğü şeytanlar arasında bir tanesi vardı ki, diğerlerinden çok daha öne çıkıyordu. Nefretin Efendisi Mephisto'nun kızı Lilith, güçlerini Inarius'unkiyle birleştirmeye karar verdiğinde emsalsiz bir ittifağın ilk adımı da atılmış oldu. Bir daha asla Ebedi Çatışma'da yer almayacaklarına dair yemin eden Lilith ve Inarius, zamanın başlangıcından beri savaşan iki ırkı ilk defa ortak paydada buluşturmayı başardı. Lilith ve Inarius'un liderliği altında toplanan grup, bunun üzerine beraber yaşayabilecekleri Sanctuary'yi yarattı. Ne Cennet'in Başmeleklerinin, ne de Cehennem'in Efendilerinin kendilerini anlamayacağının farkında olan bu asi topluluk, Sanctuary'nin varlığını istenmeyen gözlerden saklamak amacıyla Pandemonium Kalesine saldırarak Dünyataşı'nı çaldılar. Dünyataşı'nın gücüyle gizlenmiş olan Sanctuary'de beraber yaşamaktan fazlasını yapabileceklerini keşfetmeleriyse çok da uzun sürmedi. Böylece önce Lilith ve Inarius'un, sonra da diğer asi melek ve şeytanların aşklarının ilk tohumları Sanctuary'ye düştü.



Nephalem ve Lilith'in İhaneti

Damarlarında hem Meleklerin, hem de Şeytanların kanını taşıyan Nephalem ırkı bugünkü insanlardan oldukça farklıydı. *"Kadimler"* olarak da anılan ilk nesil Nephalem'lerin potansiyeli ve gücü, ebeveynlerinin tahminlerinin çok ötesindeydi. Kendi çocuklarının çok geçmeden iki taraftan da çok daha güçlü hale geleceğinden korkan melek ve şeytanlar, Nephalem ırkını kendileri için bir tehdit olarak görmeye başladılar. Böylece ortak alanda buluşmuş olan grubun içerisinde yeni tartışmalar ve ayrılıklar patlak verdi.

Tehdit olarak görülen çocuklarının öldürülmesine göz yummaya niyeti olmayan Lilith ise herkesten önce harekete geçerek amansız bir şekilde Inarius'un yandaşlarını ortadan kaldırmaya başladı. Yandaşlarının ölümü ve sevgilisinin ihanetiyle dehşete düşen Inarius, ihanetinin bedelini ödettirmek için Lilith'in peşine düştü. Bütün öfkesine ve hayalkırıklığına rağmen yakalamayı başardığı sevgilisine hala büyük bir sevgi duyan Inarius, Lilith'i öldürmek yerine beraber yarattıkları bu dünyadan sonsuza kadar sürgün etmeyi tercih etti.

Lilith'i sürdükten sonra Dünyataşı'nın gizli olduğu Arreat Dağı'na giderek taşın güçlerini Nephalem ırkının potansiyelini bastıracak ve güçlerini emecek şekilde yeniden düzenleyen Inarius, bu hareketinin ardından sırra kadem bastı. Nesiller boyunca gerçekten de güçleri git gide azalan Nephalem ırkı ise, sıradan insanlar haline geldiler. Ta ki, Yıkımın Efendisi bizzat Dünyataşı'nı şeytani güçleriyle kirletip, Başmelek Tyrael'ı taşı yok etmeye zorlayana kadar...

Bugün bile hâlâ bazı Kadimler'den büyük övgü ve hürmetle bahsedilir. Arreat Dağı'nın Barbarları arasında Bul-Kathos kutsal sayılır ve örnek alınırken, Bul-Kathos'un küçük kardeşi olan Vasily de Druid'ler arasında benzer bir şekilde saygı görmektedir. Elementler üzerine uzmanlaşmış, takipçileri bugünkü Kehjistan büyücüleri haline gelmiş olan kudretli büyücü kadın Esu ve hayat ile ölüm arasındaki dengeyi sağlamakla yükümlü Necromancer'ların öğretilerini izlediği Rathma da ilk nesil Kadimlerin en bilinenleri arasındadır.

Her ne kadar çağlar boyunca sessizliklerini korumuş olsalar da, Günah Savaşları sırasında hem Inarius, hem de Lilith bir kez daha ortaya çıkmışlardır. Lilith, Nephalem'lerin potansiyelini tekrar ortaya çıkartmaya uğraşırken Inarius tarafından bir kez daha sürgün edilmiş, Inarius ise Sanctuary'nin varlığını keşfeden melekler tarafından yakalanmıştır. Daha sonra ise Cennet ve Cehennem arasında Sanctuary'nin tarafsız kalması için yapılan antlaşmanın gereği olarak, sonsuz işkenceye maruz bırakılmak üzere bizzat Mephisto'ya teslim edilmiştir.


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer



DAHA FAZLA FORZA? NEDEN OLMASIN! -ALİ SEZGİN

Forza Horizon

TURN 10 STÜDYOLARINI takdir etmeden duramıyorum. Farklı platformlarda bile olsa, piyasada Gran Turismo gibi bir rakipleri varken adamlar tutup Forza Motorsport gibi doğrudan GT'nin tahtına oynayan bir oyun ürettiler. Bunlar olurken elbette ortada bir rekabet bile yoktu. Şu noktadaysa Forza'nın pek çok yönden GT'nin önünde olduğunu söylemek yalan olmaz. Daha iyi fizik motoru, daha çok araç, güçlü sürüş hissi... Kral tahtına oturduktan sonra geriye ne kalıyor? Elbette ki kendine yeni veliahtlar yaratmak.

Forza Horizon, iki senede bir çıkan Forza Motorsport oyunlarından biri değil. Aksine Turn10 tarafından yapılmayan ve seriye alt bir marka eklemeye çalışan Playground Games'in ilk oyunu olacak. "Playground Games" ise başlı başına bir muamma. Yeni kurulan firmanın içinde yine muhteşem ama biraz daha gayrı ciddi olan Project Gotham Racing'i yapan Bizzare Creations çalışanları, NFS Shift'den hatırlayacağınız Blacklight Stüdyoları, Split Second'ın SlightlyMad'i ve hatta Burnout'tan hatırlayacağınız Criterion çalışanlarından oluşturulmuş bir ekip yer alıyor. Yarış oyunlarına fazlasıyla tutkun, yıllardır sektörün içinde yer alan bir ekibe sahip olmak önemli tabii ama bundan daha önemlisi onlara istedikleri oyunu yapma şansı verebilmekte yatıyor.

Forza Horizon işte tam anlamıyla bu kafada oluşturulmuş bir oyun. Forza'nın ismiyle, o isme yaraşır farklı bir yan ürün ortaya çıkarmayı planlıyorlar. Yukarıda bahsettiğim firmalardan çoğunun simülasyondan uzak ve eğlenceye dayalı olması sizi şaşırtmasın. Çünkü hedef hem eski hayranlara yeni bir ürün sunmak, hem de simülasyon yarış oyunlarına uzak oyuncuları kendine çekecek bir oyun yaratmak. Forza Horizon, Amerikan kanyonları ve çölleriyle dolu bir dünyayı alıp onu açık ufkun da ötesinde yarış imkânı veren bir hale getirecek. Bir yanda Forza'nın amatör/profesyonel her türlü oyuncuyu rahatlıkla kendine alıştıran -kolay- simülasyon sistemi diğer yandaysa daha hızlı ve daha fazla risk alan bir sistem; tabiri caizse yolun ters şeridinde giden yarışlar söz konusu artık .

EĞİTİM VERİLEN HER YER OKULSA, YARIŞILAN HER YER PİST MİDİR?

Oynanış namına bizi nelerin beklediğini E3 2012 fuarıyla birlikte daha yakından göreceğiz. Şimdilik bir arabaya yaklaşıp, doğrudan o noktada dinamik olarak oluşturulan pist üzerinden veya katedilen mesafeye bağlı bir yarış başlatmak mümkün olacak gibi duruyor. Serinin muhtemelen ilham aldığı oyunlardan olan Test Driver Unlimited'da olduğu gibi araçları özelleştirebilmek mümkün olacak mı ya da en azından doğrudan yarışların oluştuğu sürüş merkezleri yer alacak mı, şimdilik belli değil.

Turn10'in baş tasarımcısı Dan Greenawalt, Forza Horizon'ı şöyle yorumluyor: "Rekabetin ötesinde artık sektörü taşımamız gerektiğini fark etmiştik ve bu Playground Games'in yaratılmasına sebep oldu. Onları, Everest Dağı'na tırmanmamıza yardım edecek iş arkadaşları olarak görüyoruz. Bunun riski var mı? Başarısız olmaları halinde bizi de beraberlerinde sürükleyebilirler mi? Evet, bu risk her zaman var. Yine de sektörün ilerlediğini görmek ve şu an olduğundan bir adım ileriye taşımak istiyorsak bunları göze almamız gerekiyor. Playground Games'in her çalışanı, yaptıklarıyla kendini kanıtlamış bireyler; ama böyle iddalı bir projenin neler yapabileceğini şu an onların bile tam anlamıyla algılayabildiğini sanmıyorum."

ÇÖLDE KUTUP AYISINA ÇARPAN FERRARI

Bu sözlerin ardından Playground Games çalışanlarının ne düşündüklerini tahmin edemiyorum açıkçası. Forza markası onlara emanet edildiğine göre, kendilerine elbette ki güven duyuluyor. Ancak firmanın başarısız olup, markanın tırnağıyla kazıdığı imajına zarar verebileceği ihtimali akıllara gelmiyor değil. Yine de söylenilenlerin doğru olduğunu düşünüyorum. Bulunduğu nesle damga vurmuş yarış serisini üreten firmalar olarak Turn10 ve Microsoft'un artık sadece tahtını korumanın değil, sunduğu pazarı da geliştirmesinin zamanı gelmişti. Playground Games'in Forza Horizon ile neler başarabileceğiniyse bu sonbaharda görme şansı yakalayacağız.

ŞCR / Playground Games

Playground Games, Microsoft ve Turn10 Stüdyolarının çocuğu konumunda bir firma. Pygnosis'in dağılıp, ortaya çok sayıda yarış oyunu üreten İngiliz firması çıkmasının ardından bu firmalardan parlayan yetenekleri toplayan Playground Games, belirli kalıplara sıkışmış yarış oyunu sektörünü geliştirmeye çalışacak. Şimdiye kadar hiçbir oyun üretmemiş olan firmanın ilk ciddi sınavı Forza Horizon. Ellerinde Forza gibi önemli bir ürün varken neler olacağını yakında göreceğiz.



Yayınlanan ilk ekran görüntüsü oldukça hoş duruyor. Bakalım Forza Motorsport'un yüksek detay seviyesi açık dünyaya sahip bir oyunda kullanılabilecek mi?



Kimyamız tutuyor mu?



Önemli değil, sadece saatte 100 kilometre hıza saniyeler içinde çıkan bir canavara bakıyorsunuz.





Son model arabanızla geçilmek hoşunuza gitmiyor değil mi?





Yarışıyorsunuz ama yolunuzu bulabilecek misiniz?







KISACA

Tür: Yarış
Yayıncı: Playground Games
Çıkış Tarihi: Sonbahar 2012
Platform: Xbox 360
Site: www.forzamotorsport.com

yoldaymış. > Yakuza 5 de geliyormuş ve yeni bir oyun motoruna sahip olacakmış. > Sony, Shadow of the Colossus'un filmini yaptırıyormuş. Keşke önce oyununu bitirselermiş. > Dead

Ayçekirdeği cildiniz için yararlıdır:

Bu eğlenceli lezzetin çok kişi tarafından bilinmeyen bir yönü de, diğer önemli besin öğelerinin yanında, ciltteki yaşlanmanın sorumlusu olan serbest radikallerle savaşan güçlü bir antioksidan olan E vitamini içeriğidir.

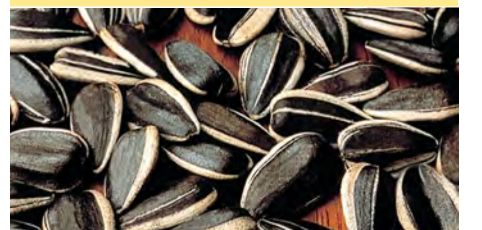
Önerilen günlük E vitamini alımı 15 mg/gündür ve 28 gram ayçekirdeği önerilen günlük miktarın %76'sını sağlar.

28 gr'lik porsiyonda	Vitamin E içeriği
Ayçekirdeği	11,34 mg
Badem	7,42 mg
Fındık	4,31 mg
Ceviz	0,83 mg

Source: USDA National Nutrient Database for Standard Reference, Release 23 (2010)



Amerikan Dakota Ayçekirdeği





CRYTEK'TEN NE ÇIKSA YENİYOR

Crytek'i her ne kadar Crysis ismiyle özdeşleştirmiş olsak da F2P FPS oyunları Warface de şirketi gururlandırmaya devam ediyor. Çıkış bölgesi olarak Rusya'yı seçen firma, Rus oyuncuların gösterdiği ilgiden son derece memnun. Oyunun dağıtımcılığını üstlenen Mail.ru'nun Genel Müdür Yardımcısı Vladimir Nikolsky, "Warface'in Rusya'da gördüğü ilgiden oldukça memnunuz. Amacımız Cross Fire'da olduğu gibi, Warface'i de büyük bir marka yapmak ve eSpor mücadeleleri için ilgi çekici hale getirmek" dedi. Aynı anda oynayan oyuncu sayısının 28 bin'e ulaştığı Warface'e başvuran oyuncu sayısı ise 1 milyonu geçmiş durumda. Bu başarıdan oldukça memnun görünen Crytek kanadındansa Avni Yerli konuyla ilgili olarak, "Rus oyuncularla ilişkimiz her zaman iyi oldu ve bu yüzden çıkış bölgemiz olarak Rusya'yı seçtik. Şimdiye kadarki performansımız, aldığımız kararın ne kadar doğru olduğunu gösteriyor. Warface'i tüm dünyadaki oyuncuların kullanımına sunmak için sabırsızlanıyoruz" diyerek heyecanını saklama gereği duymadı. Crysis ile AAA oyun kategorisinde yerini sağlamlaştıran firma, Warface ile de F2P arenasında adından söz ettirecek gibi görünüyor.

CAPCOM'DAN TEMKİNLİ ADIMLAR

Operation Raccoon City felaketinin etkilerini üzerlerinden atmaya çalışanlar kendilerini Resident Evil 6 ile ferahlatıyor. Capcom da bunun farkında olacak ki 2012 yılı satış beklentisi raporlarında, en çok satacağını düşündükleri oyun olarak onu göstermişler. Bu rapora göre RE6'nın 7 milyon kopya satacağını öngören firma, diğer oyunları Devil May Cry'ın 2 milyon, Dragon's Dogma'nın 1,5 milyon ve Lost Planet 3'ün de 1,4 milyon kopya satacağını düşünüyor. RE6 için belirlenen 7 milyon rakamı normal olarak görülebilir ancak DmC için sanki çıtayı biraz aşağıda tutmuş gibiler. Öte yandan yapımcı Ninja Theory'den gelen açıklamalar DmC ile ilgili satış rakamlarını hiç umursamadıklarını gösteriyor. Firma yetkilisi Tameem Antoniades'e göre oyun geliştirme sırasında yapılan en büyük hata, birileri oyunu beğensin diye hareket etmekmiş. "Bu nedenle oyunun 1000 veya 2 milyon adet satmasını hiç umursamıyorum" diyerek de bu görüşünü destekliyor Antoniades. Bu yıl Capcom için oldukça hareketli geçecek diyebiliriz.

RÜZGÂR GİBİ GEÇTİ

Mobil oyunların önlenemez yükselişinin en büyük örneklerinden biri olan Draw Something, yükseldiği hızla düşmeye başladı. Çıktığı günden bu yana Android ve iOS platformlarında 50 milyondan fazla kez indirilerek en hızlı büyüyen mobil oyun unvanını alan yapım Zynga'nın iştahını kabartmıştı ve bu yüzden de üretici firma OMGPOP'u 200 milyon dolara satın almasına neden olmuştu. Günlük 15 milyon kişi tarafından oynanan oyun, sadece nisan ayında günlük kullanıcı bakımından 5 milyon kişiyi kaybetmiş durumda. Her ne kadar fikir olarak fazlasıyla ilgi çekici bir yapım olsa da kullanıcıların anlatacakları şeyi çizmek yerine ismini yazarak anlatmaya çalışmaları nedeniyle pek çok kişi oyundan hızla soğuyor. Oynadığı kumarı kaybetmeye başlayan Zynga bu düşüşü kurtarabilecek mi hep birlikte göreceğiz.



BU DA MELEĞİN AVUKATI

Daha önce bazı haberlerimizde sektörün en çok korktuğu şeyin, korsan oyunculuktan ziyade ikinci el oyunlar olduğunu belirtmiştik. Pek çok kanattan gelen buna benzer açıklamalar yakın zamanda bunu engellemeye yönelik adımların giderek artabileceğini gösteriyordu. Ancak Sony Amerika CEO'su Jack Tretton bu görüşün tersi bir açıklamayla yüreklerimize biraz olsun su serpti. Tretton'a göre ikinci el oyunculuğa karşı olmak müşteri karşıtı bir eylem ve kesinlikle uygulanmaması gerekiyor. "Sırf ne kadar oyun satıldığını anlayabilmek adına ikinci el oyun kullanılmasını engelleme fikrine karşıyım. Bana göre müşterilerin böyle bir seçeneğe sahip olması harika bir durum. Bunu engellemeye çalışmak, bu müşterilere karşı bir tutum sergilemek olur" diyor Tretton ve saygımızı kazanıyor. PlayStation 4 için bunu engellemeye yönelik bir planları olmadığını da belirten Jack Tretton, bugüne kadar bizlere anlatılan "amanın çok korkunç bir problem" masalının balonunu da patlatmış oluyor böylece.



HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Ey arıcılar neredesiniz? Sevgi ne demekti? Sevgi emek demekti. Bu şartlar altında Türk arıcılığı gelişir mi canım? Bu ay gene bendensiniz ama unutmayın her şey de devletten beklenmez yani. Siz kovanı bir çomaklayın, elbet çıkar bir şeyler. Dilleri şu tarafa doğru uzatıyorsunuz: sumer@oyungezer.com.tr

1- Golden Axe III (1993)
Orijinali: - And you dead
Meali: - Ve sen ölü
Demek ki: Ben var anlamak. Beyaz adam beni öldürmek. İstanbul very nice, nice, nice. Ayasofya, Topkapi...



2- Evolution: Eternal Dungeons (2000)
Orijinali: "It's because of the launchers that we've today's Pannam Town that must exist. Because, such launchers are looking for, right?"
Meali: "O mancınıklar sayesinde bugünün ayakta kalmak zorunda olan Pannam şehrine sahibiz. Çünküüü, bu gibi mancınılar aranıyor, değil mi?"
Demek ki: Büyük ihtimalle şehrin kuşatması sırasında mancınıkla fırlatılan taşlardan biri amcamın kafasına gelmiş. Yoksa aklı başında bir adam böyle saçmalar mı?



3- Teenage Mutant Ninja Turtles (1989)
Orijinali: "Go into some sewers to proceed. You can do it."
Meali: "İlerlemek için bazı kanalizasyonlara girin işte. Bunu başarabilirsiniz."
Demek ki: Doğru düzgün hangi kanalizasyona girmemiz gerektiğini bile belirtmediğine göre Splinter usta bayağı bir illallah etmiş kaplumbağalardan. "Girin işte bi tanesine" der gibi...



Island'ın bütün DLC'lerini içerecek olan paketi bu ay sonunda raflardaymış.



THE Sun

QE2 IS SET TO SAIL FOR WAR

GOTCHA

Our lads sink gunboat and hole cruiser

UNION BOYCOTTS WAR

£50,000 BINGO! Today's lucky numbers are on Page 20

ASIL SANA GOTCHA

Max Payne 3 çıktı ve dünya çapında büyük beğeni topladı. Genel inceleme notları gerçekten fazlasıyla tatmin edici seviyede, bizim oyun hakkında görüşlerimizi de arka sayfalarda okuyabilirsiniz. Ancak geçtiğimiz ay başında ilginç bir olay yaşandı ve The Sun gazetesi çıkmamış oyunu inceleyerek puan verdi, en azından herkes öyle zannetti ama ne olduğunu kimse anlayamadı. Şöyle ki gazeteyi alanlar karşılarında bir adet inceleme ve yanında da 5 üzerinden 3.5 alan bir puanlama gördüler. Ancak sonradan gazeteden gelen açıklama hem şaşırtıcı hem de gülümsetici etkiye sahipti, "Bu sabah gazetede Max Payne 3'e 5 üzerinden 3.5 puan verdiğimizi fark ettik. Şunu söylemeliyiz ki bu bir hatadır çünkü henüz oyunu incelemedik, göz atma şansımız bile olmadı. 18 Mayıs'a kadar da bunu yapamayacağız". The Sun gibi köklü bir gazetenin böyle bir şaşkınlık yapması gerçekten ilginç, biz de oynamadan inceleme yapanlar sadece ülkemizde var sanıyorduk hâlbuki...



AVUSTRALYA'DA SULAR DURULMUYOR

Avustralyalı oyuncuların çektiği çileler bitmek bilmiyor. Yaş sınırlaması gelecek mi, gelirse kaç olacak sorularıyla uzun süre gündemi meşgul kalan Avustralya, şimdi de Hristiyan Lobisi'nin Sniper Elite V2'yi yasaklama isteğini konuşuyor. Oyunun en büyük özelliklerinden biri olan Killcam nedeniyle, dünya genelinde yüksek yaş sınırlamalarıyla piyasaya sürülen Sniper Elite V2, Avustralya'da "15+" etiketiyle raflardaki yerini alınca kıyamet koptu. Öldürülen kişilerin parçalanmış iç organlarının dahi görülebildiği Killcam sistemi nedeniyle 18 yaş sınırının bulunması gerektiğini düşünen Avustralya Hristiyan Lobisi sözcüsü Jim Wallace, yaptığı basın duyurusunda oyunun yasaklanması gerektiğini savundu. Sniper Elite V2 için "bu iğrenç oyun" tanımlamasını yaparak kendince sınıflandırma çabasına giren Wallace'ın gayretleri Avustralya oyuncusunun başını yine ağrıtacak gibi görünüyor.

BAĞIMLI BAĞIMSIZLIK

Olayı yanlış anladınız...

Geçtiğimiz ay sektörün en büyük ve en çok gelir elde eden firmalarından biri olan EA, "EA Indie Bundle" adı altında bir adet bağımsız(!) oyun paketi yayınladı (ironiyi bu noktada vurgulayıp habere öyle devam ediyoruz). İçerisinde Shank 1&2, Warp, Gatling Gears, Deathspank ve Deathspank: Thongs of Virtue oyunlarının bulunduğu bu paket, satışa çıktıktan sonra büyük tepki topladı. En büyük tepkiyse Minecraft'ın yapımcısı Markus 'Notch' Persson'dan geldi. "EA 'bağımsız paket' mi yayımlıyor? Electronic Arts, işlerin bu şekilde yürümediğini bilmeli. Her şeyi perişan etmekten vazgeçin artık lanet olasıcalar" şeklinde öfkesini kusan Notch, bir daha kendi şirketi Mojang'a bağımsız firma demeyeceğini de sözlerine ekledi. Bağımsız oyunların, oyunculuğu kurtardığını ancak EA'in oyunculuğa zarar verdiğini düşünen Notch'un siniri kolay kolay geçecek gibi görünmüyor. EA ise her geçen gün antipatisine yeni puanlar eklemekten zerre gocunmuyor maalesef.



OGZ CASTİNG AJANSI



Geldi bahar ayları, gevşer gönül yayları demişler. Ama bizim ajans için pek geçerli değil bu durum. Diablo 3'ün çıkışına kadar hayli yoğun olan başvurular, 15 Mayıs'ın ardından bıçak gibi kesildi. Dönüşte sizi yine buralarda bekliyor olacağım, unutmayasınız. Bu ay eskilerden iki goyun ultra, über benzerlikler yakalamışlar. İlk aday Gün Rodoplu'dan, ikincisiyse Arda Köroğlu'ndan geliyor. Ayrıca Burak Alış da özletmiş kendini. Arayı bu kadar açma bence. Enver Türe, Berk Can Gümüş, Mert Yılmaz, Musa Işıkbay, Onat Özder, Bared Çil (Naber Bared?), Doğukan Keskin, Yalın Kırdar, Ali Şahin, Burak Yiğit Kaya adlı oyungezerlere de çok çok teşekkür ederim. Adayınız mı var? Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Erkan Petekkaya - Dutch van der Linde



Nur Yerlitaş - Kızgın Kuş

SAVAŞIN DİĞER CEPHELERİ

Konsol savaşları dendiğinde akla genellikle PlayStation ile Xbox düellosu gelse de Sony ve Nintendo arasında gerçekleşen el konsolu kapışması da hararetle devam ediyor. Savaş ortamına son katılan Vita ve 3DS, iki taraf için de beklenen performansın altında kalsa da gelecek için ümit vermeyi sürdürüyorlar. Sony'nin gözbebeği Vita için karşı taraftan, hem de en önemli ağız olan Shigeru Miyamoto'dan gelen yorumlarsa dikkat çekici. Miyamoto'ya göre Vita çok da güçlü bir cihaz değil. "Donanımsal olarak Vita'nın gerçekten güçlü olduğunu kabul etmeliyim. Ancak yazılım ve donanımın ortaya çıkardığı bileşenin çok da güçlü bir konsol olmadığını söyleyebiliriz. Bu noktada Vita'nın ne kadar sattığı beni ilgilendirmiyor. Beni ilgilendiren Vita'nın nasıl bir performans ortaya koyduğu" şeklinde görüş belirten Miyamoto, Sony'nin yaşadığı kriz ortamından çıkmak için güvendiği en önemli adımlardan birinin çok da bel bağlanmaması gereken bir silah olduğunu düşünüyor. Başlangıç adımlarını çok güçlü atamamış olsa da gelecekte başarılı olmak için tüm özelliklere sahip olan Vita, tıpkı ağabeyi PS3 gibi geç açılan konsollardan biri olacak gibi görünüyor.





Konami şimdilik sadece Ronaldo'lu görüntüler sunduğundan dolayı diğer oyuncuların nasıl gözüktüğünü ancak ileride göreceğiz.





PES ETMEDEN YENİDEN DENEYENLERİN OYUNU -ALİ SEZGİN

PES 2013

BUNU SÖYLEDİĞİMDE ÇOĞU kişi bana gülüyor ama özellikle kendini toparlayıp çıtayı bulutlara taşıyan son dönem FIFA oyunlarının ardından futbol oyunlarını hızlandırılmış satranç oyununa benzetmeye başladım. Son derece hızlı akan oyun içinde oyuncuların pozisyonundan taktiklere, başarılı oldukları yönlere kadar her şeyi düşünürken bir yandan da haldır huldur gelen rakibe karşı en akıllıca savuşturmayı bulmak gerekiyor. Satrançtan o kadar da farklı değil aslında. En azından FIFA'lar için durum böyle. Son dönemde Pro Evolution Soccer serisine küsmüş bir oyuncu olarak, içimde umut kalmadığını söylemem doğru olmaz ama her sene aynı vaatleri duyup hayal kırıklığına uğramak beni biraz yordu artık. Son yıllarda PES oyunları önemli gelişmeler yaşasalar da 2013 yılında hâlâ 5 yıl öncesinin vaatlerini duymamalıyız artık. Daha iyi grafikler, daha iyi yapay zekâ, oyuncuya daha fazla kontrol veren top sürüş tekniği... Bu vaatlerini kaç PES oyunundan önce duymuştuk, hatırlıyor musunuz?

FUTBOL TARLADA OYNANMAZ

Konami'nin bu seneki vaatlerine bakmak gerekirse, bana göre en çok dikkat çeken özellik PES Full Control ismi verilen sistem oluyor. Bu sistemde, top oyuncuya geldiği andan itibaren topa olan hakimiyetimiz eskisine oranla daha fazla oyuncuya bağlı olacak. Örneğin, top gelirken bizi sıkıştıran bir defans oyuncusunu ekmek için topu bırakıp yandan sıvışarak koşabileceğiz veya havadan atılan bir topun önü boşsa, ayağımızdan aşırtarak hızını koruyabileceğiz veya durup tam hakimiyete sahip olabileceğiz. Bu durumun biz oyunculara yansıyacak iki önemli artısı var. Bunlardan ilki, önceki oyunlarda çok rastlanan rakibinizin sizi öğrenmesi, tepkinizi tahmin etmesi ve atağınızı bozması gibi durumların önüne geçecek. Diğeriyse hepimizin başına gelen, "ben istiyorum ama futbolcu yapmıyor" durumları. Topu istediğimiz gibi yönetirken "oyun bozuk" mazereti artık geçerli olmayacak gibi duruyor. Ofansif sistem gelişince elbette ki buna uygun olarak defansif anlayış da biraz değişmiş. Açıkçası çok da değişmiş demek istemiyorum çünkü doğrudan geçen yılın FIFA'sından araklanmış olay. Artık eskisi gibi rakip oyuncunun üzerine koşup yandan geçerken ayak koyup topu kapmak yerine, önünde kademe alarak hareketlerini sınırlamak gerekiyor. FIFA'da gayet güzel çalışan bu özellik, oyuncuların darbe ve fizik hesaplamaları olmadan nasıl çalışacak merak etmiyor değilim.

Bu tarz oyunların özellikle başlıca büyük takımlar seçilerek oynandığını düşünerek, Konami PES 2013'e oyuncu kimliği sistemini de eklemiş durumda. Bu Kaka'nın ellerini hafif yanlarda tutarak balerin misali attığı deparları veya Cristiano Ronaldo'nun kafası önde attığı çalımları oyunda birebir olarak görebileceğimiz anlamına geliyor. Şu an kaç oyuncunun kendine ait kimliği olacağı belli değil ama bu kadar vurgulandığına bakarsak, çok sayıda futbolcu sahada aslında uygun olarak hareket ediyor olacak diyebiliriz.

Daha iyi oyuncu tepkileri dedik, aslına uygun oyuncular da söylendi... Bu durumda her sene söylenen vaatler arasında geriye bir tek geliştirilmiş yapay zekâ kalıyor. Bu seferkinin ismini "ProActive AI" koymuşlar ki oyuncular yapay zekânın hile yaptığı düşünmesin. Yani imkânsız kurtarışlar yapan kaleciler veya her uzun pası balistik füze gibi takım arkadaşının kafasına nişanlayan futbolcular olmayacak artık. Daha insancıl ve daha kusurlu bir yapay zekâ sayesinde artık robot takımlarla karşı karşıya kalmayacağız. Bunun haricinde oyuncuların artk Facebook'a bağlanarak maçlarını paylaşabilecekleri, ses ve yorumların geliştirileceği de belirtilmiş; ancak bu özellikleri basın bültenine neden ekleme zahmetine girmişler pek emin değilim.

ŞCR / Konami

Oyun dünyasının efsane firmalarından Konami ne yazık ki pek çok uzak doğu yazılım firması gibi son dönemde Avrupa ve Amerika bazlı geliştiricilere karşı kan kaybetti. Dönemin gerisinde kalmak ve kendini yenileyememekle suçlanan firma için gösterilen en büyük örneklerden biri de Pro Evolution Soccer - FIFA rekabeti oluyor.

Pro Evolution Soccer 2008
Serinin yeni nesil konsollara çıkan ilk oyunu tabiri caizse tam anlamıyla bir felaketti. Kötü yapay zekâ, internet üzerinden oynamayı imkânsız kılan bağlantı sorunları ve hepsinden önemlisi, oynanışı ciddi ciddi etkileyen takılma sorunları. Pro Evolution Soccer yeni nesil konsollara iyi bir geçiş yapamamıştı.

Pro Evolution Soccer 2011
Seabass ve ekibinin gerçek anlamda toparlanan FIFA'nın ardına düştükleri sene tam anlamıyla 2011 oldu. PES yine "daha iyi grafikler olacak, oyun kökten değişecek" vaatlerinde bulunadursun FIFA öyle bir geldi ki Konami'nin ne olduğunu anlaması oldukça zor oldu.

Pro Evolution Soccer 2012
Pro Evolution Soccer'ın yeni nesil konsollarda doğru yola girdiği ilk oyun 2012 oldu. Daha dinamik ve akıcı oynanış, bir oyun değil de maç havasını veren atmosferle birleşince PES oyunculara eski günlerin keyfini veren bir yapıma dönüşmüştü. Tek sorun, bu süre içinde FIFA'nın çıtayı çok çok yükseltmesi oldu.

YOKSA YİNE Mİ?

Buraya kadar her şey kulağa iyi hoş geliyor ama ne yazık ki bunlar Konami'den her sene duyup, oyun çıktığında bizi hayal kırıklığına uğratmanın ötesine gidemeyen vaatler. Zaten artık bırakın kullanıcı kitlesini FIFA'ya kaptırmayı, yavaş yavaş var oluş mücadelesi verecek noktalara gelen Pro Evolution Soccer serisinin uzun süre daha yaşaması gerekiyorsa, Konami'nin artık durup FIFA'nın özelliklerini taklit etmeye çalışmak yerine kendisine avantaj kazandıracak yeniliklerle gelmesi gerekiyor. Yoksa bu gidişle her sene aynı ilk bakışı oyunun ismine bir yıl ekleyerek yayınlayasam kimse fark etmeyecek. Doğrudan yorum yapmak gerekirse PES 2013, muhtemelen serinin fanatiklerini üzmeyecek kadar "kaliteli", ama kaybettiği oyuncuları geri kazandıramayacak kadar da sıradan bir oyun olacak. İnanın bana Konami'nin beni haksız çıkarmasını çok istiyorum.

Kimyamız tutuyor mu?



Oyunda futbol topunun olacağı kesinlik kazandı. + Ekran görüntülerinde çime benzer objeler de vardı. + Şu ufukta görünenler futbolcu olmasın? =



KISACA

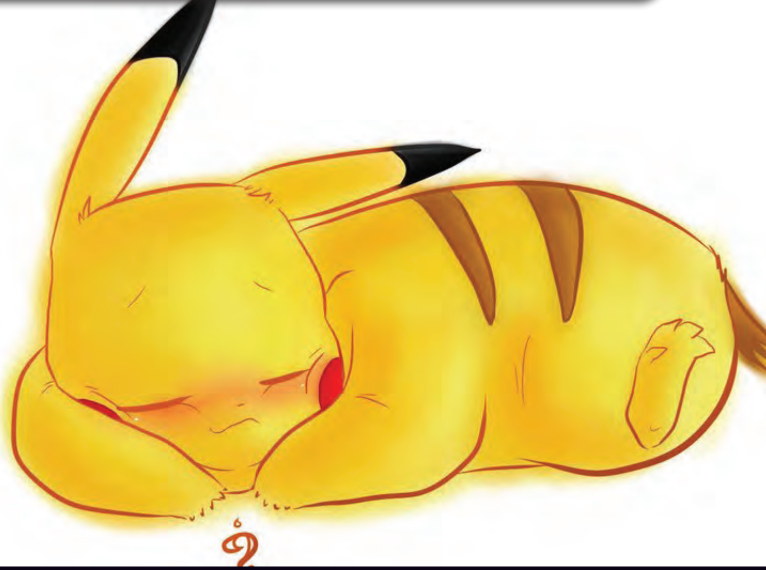
Tür: Spor
Yayıncı: Konami
Çıkış Tarihi: Sonbahar 2012
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.konami-pes2013.com



GAME IN MY CAMPUS ESTİ GEÇTİ

Mayıs ayında havalar öyle süper değildi ama üniversite şenlikleri her zamankinden daha sıcaktı bu yıl. Basın sponsoru olduğumuz Game in my Campus Spring '12, Anadolu Üniversitesi öğrencilerini oyun dünyasıyla buluşturdu. Bilgisayar Kulübü işbirliğiyle yapılan etkinlikte online olarak oynanan Zombirock ve Wolfteam oyunları müthiş ilgi gördü. Joygame'in düzenlediği turnuvalarda öğrenciler müthiş bir rekabetin içine girdiler. Son gün gerçekleşen finallerde birincilere Toshiba marka tabletler hediye edildi. Arma Bilgisayar da Venes serisi masaüstü PC'lerinde PES 2012 turnuvaları gerçekleştirdi. Kaspersky, Nvidia ve Medyasoft da Anadolu Üniversitesi öğrencilerinin bu renkli etkinliğine katkıda bulunan diğer firmalar olarak göze çarptılar. Goyun da elbette ki oralarda bir yerlerdeydi... Kambersiz düğün olur mu?

EN ÇOK KİM "SENİ SEÇTİM PIKACHU" DİYOR?



Uzun yıllardır hayatımızda olan, daima benzer konseptle ama yenilikten de kaçınmayarak piyasada yer almış Pokemon oyunlarını en çok kimler oynuyor dersiniz? Ülkemizde inatla "ne kadar çoluk çocuk varsa onlar oynuyor işte" sınıflandırmasından bir türlü yakasını kurtaramayan Pokemon için bir araştırma yapan GameVision Brand Map, yayınladığı raporda önemli verileri ortaya koyuyor. 6789 Avrupalı oyuncu üzerinden hazırlanan bu rapora göre oyunu daha çok 20 yaş üzeri kitle oynuyor. Buna rağmen oyunda geçirilen süreye bakıldığında, en yoğun Pokemon oyuncularını 10-14 yaş arası erkeklerin oluşturduğu da göze çarpıyor. Raporun dikkat çeken verilerinden biri de her üç Pokemon oyuncusundan birinin kadın olması. Bu rapor hazırlanırken Türkiye'ye hiç yolları düştü mü bilinmez ama en çok oyuncu çıkaran ülkenin %22 ile İtalya olduğunu da belirtmişler. Bütün bunların yanında araştırmaya katılan 500 kişinin Pokemon isminden haberdar dahi olmamasıysa önemli bir detay. Demek ki o ülkelerde "Pikachuuu" diye camdan atlayan veletler bulunmuyor.

PROJECT ZWEI

İsmine aldanıp da dalga malzemesi etmeyiniz. Survival Horror dediğiniz şeyin yaratıcı Shinji Mikami bizzat gelip ağzınıza biber sürer sonra. Tuhaf projelerinin (Vanquish, Shadows of the Damned) ardından asıl iyi yaptığı şeyi yapacak olan Mikami, "saf Survival Horror" kasabasına geri dönüyor.

1. Resident Evil'ı yaratıp ilk üç oyun sonra bırakan Mikami'nin türüne geri dönüyor olması, bizde hastası olduğumuz grubun bis yapması gibi bir etki bıraktı.

2. Mikami'nin oyunlarında kullandığı hayatta kalma mekaniklerinin üzerine çıkabilen hâlâ olmamıştır.

3. Bu adamın oyunlarında yaptığı en iyi şey, ses ve arka planları ustaca kullanıp yakamızı bir an bile bırakmayan yoğun atmosfer yaratmasıydı.

4. Proje hakkında bildiklerimiz son derece sınırlı olsa da, ustanın böyle bir geri dönüş yapıyor olması yüreğimiz ağzımızda dolaşmamız anlamına geliyor.



Developer's Diary

Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

Üniversite Mi? Tekrar Düşünelim…

Üniversite sınavı yaklaşıyor sanırım. Zira aldığım "oyun yapımcısı olmak için hangi üniversiteye gitmeli, hangi bölümde okumalıyım" soruları artmaya başladı. Topluca cevap vereyim:

Hiçbir üniversite, hiçbir bölüm.

Ben on sene önce bu sınava girip "kalburüstü" bir üniversitede mühendislik okuyup bir de yetmezmiş gibi üstüne ABD'de yüksek lisans yaptım. Çok şey öğrendim, çok iyi hocalarım ve arkadaşlarım oldu. Ama bazen geriye dönüp baktığımda hayatımda en fazla enerji ve en az sorumluluk kombinasyonuna sahip olduğum bu beş yıl çok daha verimli kullanılabilir miydi acaba diye sormadan edemiyorum.

Tanıdığım pek çok üst düzey oyun yapımcısı üniversiteye uğramamış veya okulu terk etmiş. Örneğin, şu anda muhtemelen EA'deki en önemli programcı olan Johan Andersson her şeyi kendi kendine öğrendiğini söylüyor. Kanımca oyun sektöründeki en zeki iki programcı, Tim Sweeney ve John Carmack da üniversiteyi bitirmeyenlerden. Diğer sektörlerden daha uç örnekler olan Steve Jobs, Mark Zuckerberg, Bill Gates gibilerini saymıyorum bile. Peki bu şahısların başarısı, üniversitenin gerçekten gereksiz olduğunu mu gösteriyor?

Kısmen, ama tam olarak değil. Bu insanlar çok önemli bir konuda diğerlerinden ayrılıyorlar. Kendilerini tek bir hedefe adayıp hırsla o yönde yapmaları gereken ne varsa yapmayı başarabilmişler. Bu sebeple de üniversite onlar için bir zaman kaybı. Maalesef hepimizin yatkın olduğu bir şey değil bu. Yukarıdaki isimlerin hayat hikâyelerini okursanız hepsinde ortak olarak göreceğiniz bir klişe var. Aşağı yukarı şöyle bir şey: "On yaşında evimizin bodrum katında kendi kendime programlar yazarak bu işe başladım."

Bence üniversite eğitiminin en önemli tarafı arkadan ittirilmeye ihtiyacı olan çoğunluğu belli bir seviyeye getirmek. Kendimi de bu gruba rahatlıkla katabilirim. Hiçbir zaman kendi başıma bodrum katında programlar yazmadım (belki bodrum katı olan Amerikan usulü bir evimiz olsaydı her şey farklı olurdu!). On sene önce üniversitenin katkısı olmadan bugün mutlu olduğum konuma gelebilecek kadar yetenekli, vizyon sahibi ve hırslı olmadığım kanaatindeyim. Öğrenciliğim sırasında bu vasıfları kazandım, o yüzden de okuluma ve hocalarıma minnettarım.

GARAJDA DEĞİŞEN HAYATLAR

Fakat bu yazıyı da tam olarak bunun için yazıyorum. Bana bunları söyleyen, ikinci bir seçeneğin de olduğunu hatırlatan kimse olmadı. Bildiğim tek bir doğru vardı, ona odaklandım, hayatta ne yapmak istediğime karar verdim ve bir şekilde çıkışı buldum. Üniversiteye giren herkes bu kadar şanslı olamıyor. Okul sadece o "çıkışı" bulma ihtimalinizi artıran bir faktör.

Yani aldığınız diplomanın çoğu zaman neredeyse hiçbir önemi yok. Çoğu bölümde yeterince hırslıysanız bu devirde kendi kendinize öğrenemeyeceğiniz bir şey öğretmiyorlar. Bu demek oluyor ki iyi bir üniversite kazanamamak hiçbir şekilde sorun değil, hayatınız buna bağlıymış gibi düşünmemelisiniz. Hele bir senenizi daha üniversite sınavı denen saçmalığa tekrar hazırlanmaya adamak bence korkunç bir fikir. Zira sahip olduğumuz en önemli şey zaman. Hatta bu yüzden çoğu durumda üniversiteye gitmeyerek kazandığınız dört sene akranlarınıza göre büyük bir avantaj kazanmanızı sağlayabilir. İşin maddi boyutunu da unutmamak lazım tabii ki.

Bütün bunların altına çok önemli bir dipnot düşmekte fayda var. Üniversite, ortalama üstü başarıya giden en kolay yol. Bu yoldan sapacaksanız büyük fedakârlıklara, uykusuzluğa, hayal kırıklıklarına ve risk almaya hazırlıklı olmalısınız. Bunlar sizi yıldıracaksa ne yapıp edip bir üniversiteye kapağı atmanızı tavsiye ederim. "Yeterince" hırslıysanız başarabilirsiniz dedim yukarıda, ama bu işin "yeterince" kısmı her yiğidin harcı değil, bir kez daha hatırlatayım.

Ve hepsinden önemlisi, unutmayın ki hayatta başınıza gelen şeylerin yarısı tesadüf eseri ve kontrolünüzün dışında. Bu yüzden, bence elinizden gelenin en iyisini yaptıktan sonra gerisi için endişelenmeyip her şeyi akışına bırakmak en iyisi.

Not: Üniversitelerin akademik açıdan çok büyük bir misyonu olduğunu düşünüyorum. Söylediklerim sadece belli meslek gruplarında "iş hayatı"nı hedefleyenler için geçerli.



OYUNEZER!

37'DEN SONRASINI SAYAMIYORUZ

Diablo III, Blizzard'ın bugüne kadar yaptığı en kötü oyun. Aldığı yüksek puanlara, 4 milyon kişinin oynamasına rağmen, Blizzard'ın eline yüzüne bulaştırdığı bir "yanlış seçimler" toplamı Diablo III.

Üstelik de zaten bariz bir şekilde ortada olan, hepimizi 15 gündür çıldırtan nedenlerden ötürü söylemiyorum bunu kesinlikle. Ne 15 gün geçmesine rağmen hâlâ oyuna istediğimiz zaman giremememiz, ne de "sürekli online olma zorunluluğu" gerektiren onca güvenlik tedbirine rağmen karakterlerin çatır çatır hack'leniyor olması Diablo III'ü kötü yapan. Saatlerce ter döküp geliştirdiğiniz karakterinizle oynarken, daha önce uyarılmadan oyundan atıldığınız için ölen Hardcore karakterlerin yarattığı acı yüzünden de değil bunu söylemem.

Hayır. Diablo III, Blizzard'ın açgözlüğü nedeniyle, olmadığı bir şeyin rolü yüklendiği, ama bu yükü taşıyabilecek şekilde tasarlanmadığı için kötü bir oyun.

DIABLO'NUN 4 TEMEL SORUNU

Birinci sorun, Diablo III'le ilgili tüm sorunların anası aslında: Diablo III'ü batıran süreç, Blizzard'ın tek kişilik bir oyundan, bir DVO gibi para kazanmak istemesiyle alınmış. Mikro ödemelerle sürekli para kazanmayı amaçlayan gerçek paralı Auction House ve bunun güvenliğinin gerektirdiği sürekli online olma derdi mahvediyor şu anda oyun tecrübesini. Ki onu da beceremediler, şu ana kadar üç kez ertelendi gerçek Auction House'un açılışı. Ve aha buraya yazıyorum, daha da ertelenecek. Belki de açamayacaklar. Çünkü şimdiden eşya pazarının dengeleri dağılmış durumda, Legendary item'lar Magical'lardan bile daha kötü, ama 20.000.000 altına satmaya çalışanlar var. Üstelik, daha şimdiden oyun içi altınla ticaret yapılırken karakterler hack'leniyor. Ortamda gerçek para dönmeye başladığında hacker'ları nasıl durduracakları konusunda Blizzard'ın etekleri cayır cayır yanmış durumda bence.

İkinci nedense, Diablo III'ün yeniden oynanabilirliğinin tasarlanırken, bu kadar tekrar oynamaya müsait bir oyuna yeterli miktarda rastgele içerik, ileri seviyelerde görecek yeni içerik eklenmemiş olması. Düşünün, her birinin oynanışı çok farklı beş karakter var oyunda, her biriyle tam performans alabilmek için en az dört kez bitirmeniz gerek. Ama her oynanışta sürekli olarak aynı 15 saatlik içeriği oynamak zorunda bırakıyor. Bir tek hikâye dallanması bile olmaması nasıl açıklanabilir? Veya rastgele olayların güdüklüğü, kısalığı ve anlamsızlığı nasıl açıklanabilir?

Üçüncü olarak: Oyunun gerçekten başladığı Hell zorluk seviyesinden sonra oyundaki ilerleyiş ve başarınız oyunu çok iyi oynamanıza, doğru yerde doğru yetenekleri seçmenize değil, Auction House'dan doğru eşyaları uygun fiyata almayı başarıp başaramadığınıza bağlı. Yani oyun 60. seviyeden sonra tam bir "istatistik savaşına" dönüşüyor. Karşınıza çıkan champion'ın stat'ları mı sizi dövüyor, üstünüzdeki eşyalarınkiler mi? Yetenek, kabiliyet, hatta şans faktörü bile kapı dışarı ediliyor.

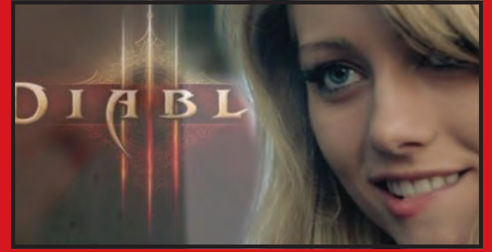
Ve beni esas üzen son neden: Oyunun başında mahkum olduğumuz Normal zorluk seviyesinin, yani oyunun tümünü gördüğümüz ilk 20 saatinin tamamen bir tutorial zorluğunda hazırlanmış olması. İlk iki Diablo'yu nasıl kasa kasa, yeni bir odaya girerken korkarak oynadığımı hatırlıyorum da, Diablo III'te sadece üç kez ölmem, Pet'leri kullanması gereken bir Witch Doctor olduğum halde 30-40 yaratığın ortasına haldır huldur dalmam ve oyunun tüm hikâyesini, tüm yaratıklarını bu heyecansız ortamda tecrübe edip tüketmiş olmam nedeniyle lanet okuyorum Blizzard'a.

HEP DÖVMEK OLMAZ

Peki Diablo III şu saatten sonra nasıl düzeltilecek? Madem bir DVO gibi konumlandırdı Blizzard bu oyunu, bir DVO gibi de içerik takviyesi yapmalı. Ayda bir çıkacak yeni bir Act ve Challenge Dungeon'larıyla bambaşka bir hal alır. Bu yeni Act'ler için böyle büyük bir hikâye bütünlüğü falan gözetmelerine de gerek yok, oyun dünyasının farklı köşelerinde geçen farklı kahramanların olduğu bir sürü hikâye kotarılabilir. Eklenecek yeni yaratıklar, boss'lar, champion'lar, yeni mekânlarda geçen bölümler oyundaki önem verilen tüm yönleri,yetenekleri, item avcılığını, Hardcore modunu çok daha anlamlı kılacak ve oyuna can katılacaktır.

Ayrıca, Blizzard gerçek para Auction House'undan vazgeçmeli. Çünkü bu açıldığında ortaya çıkacak sorunlar o boyuta varabilir ki, şu ana kadar yaşananlar yanında sıfır kalır. Ve PVP modu hemen, en geç Temmuz ayında oyuna eklenmeli. Yoksa insanların ilgisi hızla sönecektir.

Ve henüz Diablo III'e hiç başlamamış olanlara naçizane tavsiyem: Hardcore modunda başlayın! Bir zorluk seviyesi değil Hardcore, hayır, karakteriniz öldüğü zaman tamamen ölüyor! "Niye? Manyak mıyız biz?" demeyin. Diablo III'ün tüm hikâyesini bir çocuk masalı zorluğunda tecrübe etmenin verdiği azap, karakterinizin gerçekten ölmek üzere olduğunu fark ettiğinizde duyacağınız adrenalin salgısıyla ancak diniyor.



Eğer Diablo kız olsaydı... (bit.ly/KuaXEb)


Para mutluluk getirir mi? Bize ne getirir bilmiyoruz da, Blizzard'a getirdiği kesin.



Oysa ne hayallerle, ne hazırlıklarla beklemiştik seni Diablo!


Neyse, bu yazı da bittiğine göre, ben bu ekrana geri dönüyorum.

AYIN EZENİ


Sinan Akkol

Ve Blizzard Sinan'ı çileden çıkardı... 15 Mayıs'ı haftalar öncesinden planlayan, tamircisiyle anlaşıp arabayı bile o tarihte bakıma gönderen Sinan'ımız, "Üç gün evdeyim ben!" deklarasyonu yayınladıktan birkaç saat sonra ofise geldiğinde deli deli bakıyordu. Bu acıyı ancak Oyunezer yazmak hafifletebilirdi.

Oyungezer Esefle Sunar:

Oyunlar Tarih Yazıyor


-Eren Okka

Gelecekte bizi neler beklediğine dair herkesin kendine göre bir fikri var. Biraz bilimkurgu, bolca hayal... Tarihi kazananlar yazarmış ya hani, bu kez oyunlar yazıyor. Ve göreceğiniz üzere herkes biraz kaybediyor.

Takip eden dört sayfa boyunca oyunların anlattığı öykülerden bir zaman dizini oluşturacak, kurguladığımız alternatif gerçeklikte geçmişi ve geleceği oyunlardan izlemeye çalışacağız. Kronolojik olarak bir oyundan diğerine atlayacak, sık sık farz edecek, mümkün olduğunca hızlı ilerleyeceğiz.

En sevdiğiniz oyunu içine katamamış olma ihtimalimiz yüksek; gerek yer sıkıntısı, gerekse tutarlılık kaygısı nedeniyle. Biz ufak tefek spoiler'lardan kaçamadık, lakin sizin keyfinizi kaçıracak büyüklükte bir şey de yazmadık, endişe etmeyin. Tarihlerin çoğunu doğrudan ilgili oyundan aldık; aralarından sadece birkaç tanesini destekli atmamız ya da bir miktar yuvarlamamız gerekti. Bir de ister istemez yakın tarihi kayırdık. Malum, kendi ölmeden önce kıyamet kopsun istiyor insan.

İnsanı hem kendinden hem oyunlardan tiksindirecek kadar çok savaş, facia, hastalık ve -kurtuluşun başka yolu yokmuş gibi- mucize öngörüyoruz. Dünyamızın başına gelmeyen kalmayacak, utancımızdan değil ama gerektiğinde yerin veya suyun altına sığınacak, er ya da geç uzaya açılacak ve kaçınılmaz sona doğru yol alacağız. Hazırsanız, en baştan başlıyoruz.



Zamanın başlangıcı

Bilinen evrenin ve canlıların yaratılışına dair

MÖ 13.750.000.000



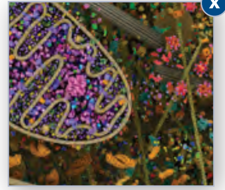
Var olan her şeyden önce tek bir ezelî varlık, Anu vardı. Hayır ve şer, aydınlık ve karanlık, somut ve soyut her şeyi özünde barındıran Anu kusursuz bir saflığa erişmek amacıyla kendini tüm kötülüklerden arındırdı, fakat terk ettiği bu nitelikler Tathamet adlı yedi başlı bir ejdere can verdi. Anu ve Tathamet uzun bir mücadelenin ardından birbirini yok ederken diğer yandan bugün bildiğimiz evreni yarattı. ***(Diablo)***

MÖ 3.500.000.000

Kadim yazıtlara göre Xel'naga olarak anılan bir ırk günümüzden milyarlarca yıl önce Samanyolu Galaksisi'ne gelerek çeşitli dünyalara yaşam tohumladı. ***(StarCraft)***

Mitokondriyal DNA maternaldir, yani sadece anneden gelir.

MÖ 25.000.000



Mitokondri olarak bildiğimiz organel uzak geçmişte başlı başına bir organizmaydı. Bu organizma sayısız mutasyon sonucu evrim geçirerek yeryüzündeki çoğu canlının hücre çekirdeğine enerji sağlamakla görevli bir parçası haline geldi. Atmosferdeki oksijen seviyesinin fotosentez yapan bakterilere bağlı olarak artmasıyla oksijenli solunum yapan canlılar kendilerine daha fazla yaşam alanı buldu. ***(Parasite Eve)***

MÖ 2.000.000

Cephalopod veya Charybdis adıyla bilinen ve M33 galaksisinden geldiği sanılan uzaylı ırk Dünya'nın çeşitli bölgelerinde konutlar inşa etmeye başladı. Amaçları ve sonra neden hibernasyona geçtikleri bilinmiyor. ***(Crysis)***

 Dünya nüfusu: Bilinmiyor

MÖ 10.000

Periler, Zog isimli bir insana Kıyamet büyüsünü öğretti. Zog bu büyüyü kullanınca dünyadaki yaşam ciddi ölçüde sekteye uğradı. ***(Ultima VI)***

MÖ 465

Darius adlı suikastçı, Pers Kralı I. Serhas'ı öldürdü. Bu vaka saklı bıçağın ilk kullanılışı olarak tarihe geçmiştir. ***(Assassin's Creed)***



1476

Kont Drakula ve canavar ordusu Avrupa'yı kasıp kavurmaya başlayınca Kilise bir zamanlar Eflâk'tan sürgün edilen vampir avcısı Belmont Ailesi'nden yardım istemek durumunda kaldı. ***(Castlevania III: Dracula's Curse)***

 Dünya nüfusu: 460.000.000

1503

Tüfek icat edildi, mertlik bozuldu. ***(Medieval II: Total War)***

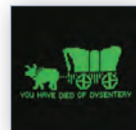


1793

Yıldırımın elektrikten oluştuğunu keşfeden, Amerika'nın kurucu babalarından Benjamin Franklin icatlarından birine "Hoagie" adını vermeye karar verdi. ***(Day of the Tentacle)***

1806

Kimliği belirlenemeyen bir şahıs elindeki kitabın son sayfasına dokunduktan sonra gizemli bir şekilde ortadan kayboldu. ***(Myst)***



1848

Oregon'da yeni bir yaşam kurma hayaliyle Missouri'den yola çıkan binlerce insan dizanteri adı verilen salgın hastalık yüzünden hayatını kaybetti. ***(The Oregon Trail)***



1900
Amerika Birleşik Devletleri uçan şehir Columbia'yı gururla havalandırarak dünyanın dört bir yanındaki önemli merkezleri ziyaret edeceği bir tura çıkardı. ***(BioShock Infinite)***

1908
Sibirya'nın orta kesimlerindeki Tunguska Irmağı yakınlarında gerçekleşen patlama 2150 kilometre karelik alan içerisindeki yaklaşık 80 milyon ağacın devrilmesine yol açtı. Bu olaya kimi kaynaklar düşen bir göktaşı veya kuyruklu yıldız parçasının, kimi kaynaklarsa Nikola Tesla ve Eric Chanikov tarafından gerçekleştirilen başarısız bir deneyin neden olduğunu söyler. ***(Impossible Creatures)***

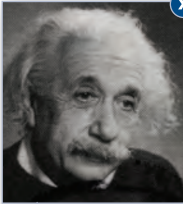
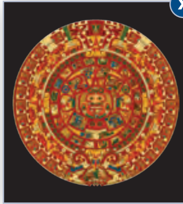
1955
Rus bilim adamı Nikolai Demichev gelecekten gelen bir özel tim askeri tarafından yanmaktan kurtarıldı. ***(Singularity)***

1972
SSCB ve destekçisi olan üçüncü dünya ülkelerinin Amerika Birleşik Devletleri'ni istilasıyla başlayan III. Dünya Savaşı, Müttefiklerin zaferiyle sonuçlandı. Prof. Albert Einstein'ın icatları savaşın kaderinin çizilmesinde büyük rol oynadı. ***(Command & Conquer: Red Alert 2)***

1986

26 Nisan günü 01:23 sularında Çernobil'deki dört numaralı nükleer güç reaktörünün patlamasıyla çevreye ölümcül radyoaktif maddeler salındı. Kaza yakınlardaki Pripyat ve diğer yerleşim merkezlerinin tahliyesine, çok sayıda insanın ölümüne, Sovyet ekonomisinin çöküşüne ve uzun yıllar sürecek tartışmalara yol açtı. ***(S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl)***

1995
Tiberium adı verilen maddeyle yüklü bir meteor Dünya'ya çakıldı. ***(Command & Conquer: Tiberian Dawn)***

E = mc^2, fizikte kütle-enerji eşitliğinin temel formülüdür.

2002
Amerika Birleşik Devletleri Ordusu, "doğaüstü tehditlere karşı ülke güvenliğini sağlamak" amacıyla özel bir tim oluşturdu. ***(F.E.A.R.)***

2006
Huzurlu bir tatil hayaliyle Papua Yeni Gine yakınlarındaki Banoi adasına yolculuk yapan insanlar farkında olmadan kendilerini zombiye çeviren bulaşıcı bir hastalığın kollarına atmış oldu. ***(Dead Island)***

2010
Yüzyıllar boyu görmezden gelinen sihir, bir bilim dalı olarak kabul gördü. Bazı çevreler doğanın korunumu için sihirli olmayan teknolojiden uzaklaşmak gerektiğini belirtti. ***(Guilty Gear)***

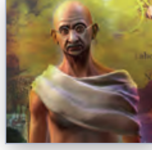
2012
Maya Takvimi'ne göre bir ölüm ve yeniden diriliş döngüsü içindeki sihir her 5200 yılda bir dünyadan ayrılıp geri dönüyordu ve 21 Aralık 2012 günü yeni bir başlangıç demekti. Hiçbir şey olmadı: 22 Aralık'ta insanlar gündelik yaşamlarına kaldıkları yerden devam etti. ***(Shadowrun)***



Nükleer çağ

"Now, I am become Death, the destroyer of worlds." -Robert Oppenheimer

1944
Alaska'da ilk nükleer silah denemesi yapıldı. Başkan Grace verdiği demeçte, "Bilinmesini isteriz ki Amerika'nın yalnızlık politikası korkaklıktan değil, kendini dizginlemesinden ötürüdür." dedi. ***(Resistance: Fall of Man)***

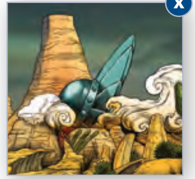


1945
Amerika Birleşik Devletleri, Japonya'nın Hiroshima ve Nagasaki şehirlerine birer atom bombası bırakarak II. Dünya Savaşı'nı sona erdirdi. Saldırının fikir babasınınsa aslında Gandhi olduğu iddia edildi. ***(Civilization)***

1947
Dünya dışı bir uzay aracı New Mexico eyaletinin Roswell bölgesine çakıldı. Enkazla birlikte ele geçirilen teknoloji ve cesetler dâhil tüm kanıtlar yakınlardaki 51. Bölge'ye taşınsa da haber yıllar boyunca dünya çapında yankılandı. ***(Area 51)***

1951
II. Dünya Savaşı sonrası politik, sosyal ve dini kaygılardan uzaklaşmak amacıyla Rus iş adamı Andrew Ryan tarafından kurgulanan dev sualtı şehri Rapture'ın inşası tamamlandı. ***(BioShock)***

Evrende yalnız mıyız?

1998

Roswell olayının ellinci yıl dönümünün ardından UFO gözlemlerinin ve insan kaçırma olaylarının sayısı hızla arttı. Başlangıçta bu durumun sansasyon yaratma amaçlı bir aldatmacadan ibaret olduğu düşünülse de zamanla aydınlar, devlet adamları ve akla yatkın duruşuyla tanınan gazeteciler de "inananlar"ın saflarına katıldı. En meşhur manşetlerden biri şöyle yazıyordu: "Yalnız Değiliz" ***(X-COM: UFO Defense)***

Gizlice geliştirilen T-virus adındaki biyolojik silah sebebiyle Raccoon City'nin neredeyse tüm sakinleri birer zombiye dönüştü. ***(Resident Evil 2)***



2000
Japon, Amerikalı ve Avrupalı bilim insanlarından oluşan bir takım, insanın gen haritasını çıkarmayı başardı. ***(Metal Gear)***

2013
Uzayın derinliklerinden alınan sinyaller neticesinde evrende yalnız olmadığımız açıklık kazandı. Uzaylıların saldırgan olma ihtimaline karşı yeryüzündeki neredeyse tüm devletlerin katkısıyla Dünya Savunma Birliği adında çokuluslu bir ordu kuruldu. ***(Earth Defense Force 2017)***



2015
Goyunspor, Şampiyonlar Ligi'nde kupa kaldıran ilk Türk futbol takımı oldu. ***(Football Manager 2012)***

2016
Zakhaev Uluslararası Havaalanı'nda katliam: Vladimir Makarov ve adamları önlerine çıkan herkesi kurşundan geçirdi, yüzlerce sivil hayatını kaybetti. ***(Call of Duty: Modern Warfare)***

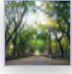

Dünya nüfusu: 7.300.000.000

2017
Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa Birliği tarihi bir anlaşmaya imza atarak birlikte bir füzesavar sistemi geliştirmeyi kabul etti. Yapılan denemelerin başarılı olmasının ardından "stratejik nükleer savaşın sonu" ilan edildi ve dünya çapında barış kutlamaları yapıldı. Fakat bu sevinç fazla uzun sürmeyecekti. ***(Tom Clancy's EndWar)***

2020
Londra'daki saldırı ve kaçırılma olaylarının sayısında ciddi bir artış gözlendi. Sorumlusu her kimse geride vahşi bir tablo haricinde hiçbir kanıt bırakmıyordu. Kent sakinleri bir süre sonra polisi suçlamaya başladı. ***(Hellgate: London)***

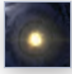


2021
İlk tam ölçekli füzyon reaktörünün geliştirilmesi tamamlandı ve ticari olarak satışa sunuldu. ***(MechWarrior)***



2023
Central Park'a düzenlenen bombalı terörist saldırı birçok sivilin ölümüne yol açtı. ***(Metal Slug)***

99942 Apophis'in Dünya'ya çarpma ihtimali: %0,0004



2029
Korkulan başa geldi ve 99942 Apophis adlı göktaşı Dünya'ya çarparak uygarlığın bir kez daha çökmesine yol açtı. ***(RAGE)***



2031
Göktaşı yetmezmiş gibi, dev bir iyon fırtınası da Dünya'yı vurdu. Yapılan tahminlere göre Tiberium büyüme oranı bir yıl içinde gezegeni insan yaşamına tamamen uygunsuz hale getirecek seviyedeydi. ***(Command & Conquer: Tiberian Sun - Firestorm)***

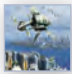
2032
Çevre kirliliği nedeniyle artık dünyanın çok ufak bir bölümü yaşanabilir durumda. Ekonomik krizi çözmek amacıyla tüm uluslar Dünya Koalisyon Hükümeti çatısı altında birleşti. ***(Oni)***



2033
Hayatta kalan insanlar yer altında, yıkık dökük metro tünellerinde yaşamını sürdürmeye çalışıyor. ***(Metro 2033)***


Dünya nüfusu: 1.262.000.000

2052
Hararetli tartışmaların ardından çok sayıda ülke uzun süredir can çekişen birlikten ayrılma kararı aldı ve sonuçta Birleşmiş Milletler resmi olarak dağıldı. ***(Fallout)***



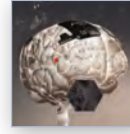
2070
Küresel ısınma sonucu Arktik buz kütleleri eridi ve küresel deniz seviyesinin kilometrelerce yükselmesine yol açtı. ***(Anno 2070)***



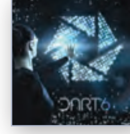
2072
Citadel Station'a yüklenen SHODAN isimli yapay zekâ, etik kısıtlamalarının bir hacker tarafından kaldırılmasının ardından önce bulunduğu uzay istasyonundakileri kontrolü altına alma, ardından da Dünya'daki tüm canlıları kendi suretinde yeniden biçimlendirme kararı aldı. ***(System Shock)***



Sibernetik organizmalar
İnsan ile makine arasındaki çizgi belirsizleşiyor.



2024
Popüler bir bilgi yarışmasının kamuoyunca iyi tanınan bir katılımcısının önceden zekâ artırıcı çip taktırdığı ortaya çıktı. Skandal yaratan haberin ardından artırım karşıtı siyasi parti Humanity Front'un destekçi sayısı hızla tırmandı. ***(Deus Ex: Human Revolution)***



2025
Dünyanın en büyük şirketlerinden Eurocorp, kullanıcılarının bilgi ağına erişimini sağlayarak diğer birçok elektronik aygıtı kullanışsız kılan DART adlı nöral çip implantını piyasaya sürdü. ***(Syndicate)***

ABD ve Çin arasında soğuk savaş başladı. Los Angeles'ta düzenlenen G20 zirvesi, Çin Halk Cumhuriyeti'ne ait bir robotik ordu tarafından saldırıya uğradı. Los Angeles Polis Departmanı şehri boşaltmaya başladı. ***(Call of Duty: Black Ops II)***

2027
İçten içe çürüyen ve artan suç oranına karşı etkisiz kalan polis güçleri yerini özel güvenlik şirketlerine bıraktı. Bu şirketlerin bazıları polis gibi sokakları gezinirken bazılarıysa işverenlerinin çıkarlarını ve servetini korumakla yetindi. ***(Sin)***

2034
Dünya'dan umutlar iyice kesilince, Mars'ı kolonileştirilmek üzerine kurulu uluslararası proje kamuoyuna duyuruldu. ***(Zone of the Enders)***

2046
Mars ve uydularında radyoaktif atık tesisleri işleten Union Aerospace Corporation'ın gizlice gerçekleştirdiği ışınlama deneylerinde işler ters gidince Phobos'taki bilgisayar sistemleri arızalandı ve Deimos tamamen ortadan kayboldu. ***(Doom)***

2050
Ultor Corporation, Mars'ın kolonileştirilme sürecini başlattı. ***(Red Faction)***



2051
Ölümcül bir salgın hastalık olan Gri Ölüm tüm dünyaya yayıldı. Virüsü etkisiz hale getiren Ambrosia adlı sentetik aşıda arz talebi karşılamayınca yalnızca toplumun belirli bir kesimi tarafından kullanılabildiği için dünya kaosa sürüklendi. ***(Deus Ex)***

Binlerce yıllık uygarlığı iki saatte yok etmek mi? Neden olmasın!



2077
Rekor seviyeye ulaşan petrol fiyatları, baş gösteren yeni salgın hastalıklar ve biyolojik silahlara dair dünyaya sızdırılan bilgilerin ardından geri dönüşü olmayan bir sürece girildi. İlk kimin saldırdığı bilinmese de düğmelere basıldı, nükleer başlıklar fırlatıldı ve tüm sığınaklar mühürlendi. İki saat süren bombardımanın etkileri tahmin edilenden çok daha kötü olacaktı. Hayatta kalanlarda radyasyonun ilk etkileri görülmeye başlandı: İnsanlar ve diğer hayvanlarda gerçekleşen geniş çaplı mutasyonlar sonucu yeni canlı türleri oluştu. ***(Fallout)***

2095
İnsanlık yavaş yavaş toparlansa da uygarlığın devamı için gereken doğal kaynaklara erişmek için yeni bir yol bulunması gerektiği anlaşıldı ve Güneş Sistemi'ndeki diğer gezegenlerin kolonileştirilmesine yönelik çalışmalara hız verildi. ***(Killzone)***

Tüm bu hengâme içerisinde insanlar deşarj olmanın yolunu beş kişilik takımlarla oynanan yeni bir sporda buldu. ***(Speedball)***

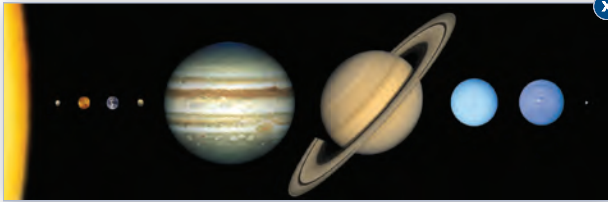
2140
Dünyadaki iki büyük fraksiyon olan Avrasya Hanedanlığı ve Birleşmiş Uygar Devletler arasındaki gerilim yükseldi ve tam teşekküllü bir savaşa dönüştü. ***(Earth 2140)***



2148
Mars'ta nesli tükenmiş bir ırk olan Prothean'lara ait yeni bir teknoloji bulundu. Yapılan çalışmalar sonucunda Güneş Sistemi'nin dışına da yeni koloniler kurmak amacıyla yolculuk yapmanın mümkün olduğu anlaşıldı. ***(Mass Effect)***

2161
Amerika küresel ısınma sonucu yükselen deniz seviyesi sebebiyle Pasifik ve Atlantik olmak üzere iki tarafa ayrıldı. Atlantik tarafı teknoloji gelişimine odaklanırken Pasifik kendini bilime ve insan genomuna adadı. ***(Fracture)***

2455
Kage Mishima tarafından demir yumrukla yönetilen dünyanın aslında alternatif bir gerçeklikte bulunduğu ve sahibine zamanda yolculuk gücü bahşeden sihirli bir kılıç vasıtasıyla yaratıldığı ortaya çıktı. (Tevekkeli değil...) ***(Daikatana)***



2575
İnsanoğlu; *Terran*, *Progen* ve *Jenquai* olmak üzere üç ayrı ırka bölündü. Devasa ticaret şirketlerini yöneten *Terran* Dünya'da yaşamını sürdürürken, genetik mühendislik ürünü gelişmiş bir ırk olan *Progen* Mars'ı tercih etti. Sonsuz yaşamın peşindeki *Jenquai* ise Jüpiter'in uydularının yörüngesine muazzam uzay istasyonları kurdu. ***(Earth & Beyond)***

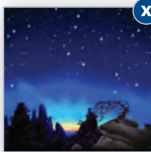
2661
Dünya'daki hammaddelerin iyice seyrekleşmesiyle birlikte insanlar dikkatini yeniden okyanusun derinliklerine çevirdi ve Pasifik, Atlantik ve Hint okyanuslarının dibine maden istasyonları inşa edildi. ***(AquaNox)***

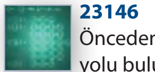
2784
Uzay güvenliği ve dayanışma üzerine ilk gezegenler arası konferans düzenlendi. ***(X: Beyond the Frontier)***

3033
Süper Bilgi Otoyolu'nun inşaatına başlandı. ***(Space Quest V)***

7277
Galaksi Federasyonu bilinen evrendeki yaklaşık yarım milyon gezegene yayıldı. Başkentini dört kez değiştirmek durumunda kalan federasyon, sonunda Beşinci Kudüs'e yerleşti. ***(Xenosaga)***

8021
Doğa üzerinde hâkimiyet kurmakta kararlı olan insanlar bir araya gelerek kendilerini bilginin mutlak kontrolüne adadı. Bir zamanlar dokuma ustaları tarafından kurulan Dokuyucular loncası zamanla sınırlarının çok ötesine geçerek hakikat kumaşına ince desenler dokuyup evrene tesir eder hale geldi. ***(Loom)***





23146
Önceden imkânsız olarak kabul edilen, ışıktan hızlı iletişimin yolu bulundu. ***(EVE Online)***

40000
İmparator'un basbayağı Türk olduğunun anlaşılmasıyla insanlığın son umudu da suya düşmüş oldu. ***(Warhammer 40,000)***



Uzay çağı
Dünya küçük.

2215
Jüpiter ile Satürn'ün uydularında kalıcı koloniler, Uranüs ile Neptün'ünkilerde araştırma istasyonları kuruldu. Plüton'a bir keşif gezisi düzenlendi. ***(Wing Commander)***

Black Marker olarak anılan dünya dışı nesnenin keşfinin ardından, insanlığın akıllı tasarım ürünü olduğuna ve bu nesnenin sağladığı güç vasıtasıyla ölüm sonrası Cennet'te bir araya geleceğine dair Unitology adında yeni bir din ortaya çıktı, Dünya'ya ve diğer kolonilere yayıldı. ***(Dead Space)***

Fizik kurallarını alt edemiyorsan, terk et.

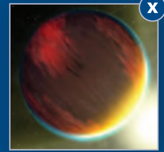
2291
Bir grup araştırmacı tarafından gizlice geliştirilen Shaw-Fujikawa Işıküstü Motor uzaydaki geniş mesafelerin kısa sürede aşılmasını mümkün kıldı. Bu yeni motor gemilerin alternatif fizik kurallarının geçerli olduğu bir alandan geçerek izafiyete bağlı yan etkiler olmadan ışıktan hızlı yol almalarına olanak veriyordu. ***(Halo)***



2435
Galaksinin uzak köşelerinden birindeki maden gezegeni Hillys, canlıların yaşam enerjisini emen veya onları birer köleye dönüştüren uzaylıların saldırısına uğradı. ***(Beyond Good & Evil)***

250.000.000
Pangea Ultima: Dünya'daki tüm kıtalar bir araya gelerek bir süperkıta oluşturdu.

1.000.000.000
Dünyadaki ortalama sıcaklık 47°C'ye yükseldi. Okyanusların buharlaşmasıyla birlikte atmosferi dolduran nem kuvvetli bir sera etkisine yol açtı.



5.000.000.000
Çapı 200 kat genişleyen Güneş bir kırmızı deve dönüştü ve çevresindeki gezegenleri yok etti.

12.000.000.000
Kütlesini büyük oranda kaybeden Güneş soğuyup sönükleşmeye, bir siyah cüceye dönüşmeye başladı.

100.000.000.000.000
Yıldız çağının sonu: Evrendeki yıldızlar teker teker söndü ve geriye yalnızca beyaz cüceler, nötron yıldızları ve kara delikler kaldı.

10^{100}
Kara delikler ve atom altı parçacıklar dışında tümüyle sessizliğe bürünmüş durumdaki evren o kadar genişledi ki bu parçacıklar arasındaki mesafe muazzam değerlere ulaşıyor. Kara deliklerse Hawking radyasyonu vasıtasıyla uçup gidiyor.

10^{100} sonrası
Karanlık çağ: Geriye kalan son kara delik de yok oldu. Bu aşamadan itibaren evrende yalnızca fotonlar, nötrinolar, elektronlar ve pozitronlar mevcut ama birbirileriyle etkileşime girmeleri mümkün değil. Evren genişlemeyi sürdürse de, öldü denilebilir.

Uzay ve zaman, madde ve enerji artık yok. Tüm sorular yanıtlandı; tek bir soru hariç: *"Entropi geri çevrilebilir mi?"*

Korkarız henüz elimizde anlamlı bir yanıt vermeye yetecek kadar oyun bulunmuyor. @



Dünya nüfusu: -

















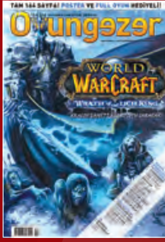
















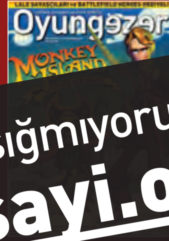
















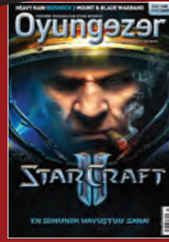



Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







































inceleme

MAX PAYNE 3

MAX'İN ACISI ARTIK YÜZÜNDEN OKUNMUYOR (sf. 60)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **117. sayfaya** davet ediyoruz.





DIABLO III

KORKULARINLA YÜZLEŞMEYE HAZIR MISIN, KANA BULANMIŞ ELLERİYLE EVİNİN KAPISINDA BELİRECEK O KARANLIK FİGÜRLE? ÖLDÜRDÜĞÜ SAYISIZ KURBANININ; KİMBİLİR KAÇI DOSTUNDU, KANI AKACAK PAÇALARINDAN ADIM ADIM YAKLAŞIRKEN... EVİNİN KAPISINI KIRIP SENİ SONSUZ KARANLIĞA ÇEKECEK ÖFKEYLE YÜZLEŞMEYE HAZIR MISIN, KARDEŞLERİNİ ÇIĞLIKLAR İÇİNDE PARÇALADIĞI GİBİ, VÜCUDUNDAKİ SON YAŞAM KIRINTISI YOK OLANA DEK BEDENİNİ PARÇALAYACAK DEHŞETLE? ADIM ADIM GELİYOR, KESEREK, BİÇEREK, ÖNÜNE ÇIKANI SİNEK GİBİ EZEREK. CENNET VE CEHENNEMİN BUGÜNE DEK YARATTIĞI EN KORKUNÇ YARATIK GELİYOR... SENİN İÇİN. SENİ SONSUZA DEK EVRENDEN SİLMEK İÇİN.

EY ŞEYTAN UYAN! UYAN VE BİR DAHA HUZURLU BİR UYKUNUN YÜZÜNÜ GÖREME. ÇÜNKÜ YEDİ MİLYON İNSAN GELİYOR BU GECE SENİ ZİYARETE. YEDİ MİLYON KEZ ÖLDÜRÜP SENİ, KEMİKLERİN ÜZERİNDE DANS ETMEK İÇİN. CENNET VE CEHENNEMİ BAŞINA YIKIP BÜTÜN ŞEYTAN SOYUNU KURUTMAK İÇİN. BUGÜNE DEK KARŞILAŞTIĞIN BÜTÜN DÜŞMANLARDAN ACIMASIZ, BÜTÜN DÜŞMANLARDAN GÜÇLÜ, BÜTÜN DÜŞMANLARDAN ÇILGIN ÖFKESİ. DUYUYOR MUSUN SESİNİ ŞEYTAN, ALIYOR MUSUN KOKUSUNU? ENSENDEKİ O SICAK NEFESİN BİR ADI VAR: NEPHALEM!

-TUĞBEK ÖLEK



Butcher'ın en büyük arzusu, bizden bir cızbız köfte yapmak. Tertibatı ona göre kurmuş.

Tristram'ın külleri soğudu çoktan. Yaşayan son Horadrim'in köyünde artık ucubeler geziyor gündüz gece. Karanlık gezginin yola çıkışının üzerinden 20 sene geçti, iblislerin dönüşünden, düşüşünden. Diablo, Mephisto ve Baal kahramanların elinde ölüp Tyreal ruhtaşlarını kıralı beri 20 sene... Bitmediğini biliyorduk. Şeytanların döneceğini biliyordu Cain. Gömüldüğü eski yazıların içinde bir şeyler onun kulağına eski bir kehaneti fısıldayıp duruyordu. Geriye kalan son iki kardeş Belial ve Azmodan'ın kapımızı çalacağını biliyorduk. Ve işte geldiler, kapımızdalar! Gökten düşen kızgın bir yıldızın gürlemesiyle uyandı İskelet Kral. Ve her şey yeniden başladı.

Ey tesadüfen oradan geçmekte olan kahraman! Sanctuary'yi yeniden kurtarmaya hazır mısın? Ah evet... her zamanki gibi işe Deckard Cain'i kurtararak başlıyoruz.

ŞEYTANLA TANIŞMA

Tristram Katedrali'nin derinlerine ilk inişi ve Diablo ile ilk yüzleşmeyi kaçınız hatırlıyor bilmiyorum. Bundan 16 sene önceydi, belki çoğunuz hiç oynamadınız, ama ben sanki dünmüş gibi hatırlıyorum. O kırmızı dev şeytanla ilk yüzleşmemde ellerimin nasıl titrediğini, bana ne yapacağını bilememenin korkusuna kapıldığımı ve ürperdiğimi çok iyi hatırlıyorum. Keskin bir nişancının yayından fırlamış bir ok gibidir bu oyun; sizi o katedralin kapısından alır ve Diablo'nun huzuruna, o büyük yüzleşmeye kadar hiç durmaksızın sürükler. Oyun her şeyiyle şeytan ile yüzleşeceğiniz o an için geliştirilmiştir sanki, adını bile o düşmandan, o andan alır. Halbuki o kadar da zor değildir ilk oyunda Diablo'yu öldürmek.

Diablo ile nasıl sıradan bir tesadüf sonucu tanıştığımızı da hatırlıyorum. O zamanlar üniversitenin ne kadar uzayacağı hesaplarındaydım ve hesabı nasıl yaparsam yapayım sekizden daha ufak bir rakama ulaşamıyordum. İstanbul'un sefil öğrenci hayatında bir bilgisayar sahibi olmak mümkün olmadığı gibi Diablo isminde muhteşem bir oyun çıktığından da haberim yoktu (bu okulun uzaması hesabı adına pek faydalı olsa da). Bu yüzden daha sekiz yaşındaki yaygaracı kuzenim Hakan bir sabah elimden tutup "Tuğbek abi Tuğbek abi oyunu geçemiyorum" diye beni bilgisayarının başına sürüklerken neyle tanışmak üzere olduğuma dair hiçbir fikrim yoktu. Günün sonuna geldiğimizde Diablo'nun karşısında titriyorduk az önce anlattığım gibi.

Geçen ay Hakan'ı askere yolladık, çok beklediği Diablo III'ü oynamak için tezkeresini beklemek zorunda ne yazık ki. Ama herkes bu kadar sabırlı değildir. Sinan'ın Diablo II çıktığı gibi askerden iznini alıp gelişi, eve kapanıp Diablo II'yi bitirişi ve aynen kışlasına dönüşü de sanki dün gibi aklımda. Onun üzerinden de tam 12 sene geçmiş. İlk oyun en azından kısaydı... Ama Diablo II gelişmiş özellikleri, dört Act'den oluşan yapısı ve online oynanışı ile o aralar çok kişiyi okulundan, işinden ettmişti. Bir bulaşanın bir daha kurtulamayacağı efsanesi de o zaman ayyuka çıktı zaten.

Oynayan herkesin hayatında iz bırakmış bir oyunu bekliyoruz 12 senedir. Şimdi ne söylesem, ne yazsam değişmeyecek bir şey var ki hiçbir oyunun çıkışı bizi böylesine heyecanlandırmamıştı. Arkasında bazı hayal kırıklıkları da olsa, önce dönüp Blizzard'a bir teşekkür etmemiz lazım, hayatımızda bıraktığı izler, yarattığı heyecanlar ve dost sohbetlerinde açtığı hararetli tartışmalar için. Öyle ki bir yanım Diablo III'ün çıkışı ile sanki bir devir kapanmış gibi hissediyor. Hiçbir oyunu beklemek bu kadar keyifli olmamıştı.

KÖYE DÖNÜŞ

Bekleyiş bitti ve Tristram'a döndük sonunda, sanıyorum ki oyun tarihinin en meşhur köyüdür kendisi. Diablo gibi epik bir oyun için ne denli mütevazi



Bu sahneyle eskisine nazaran çok daha nadir karşılaşacaksınız, ancak o altınımsı pırıltıyı gördüğünüzde yine eskisi gibi kalbiniz yerinden çıkacakmış gibi olacak!



bir başlangıç: Üç beş evden oluşan minik bir köy. Diablo'yu oynayan herkesin aklına şu gelmiştir mutlaka, yahu el kadar köy, bu köyde niye bir katedral var? Tamam katedral devasa bir şey değil belki ama altındaki yeraltı mezarları, dehlizler neden katedralin bilmem kaç katı? Yeraltına şehir gibi mezar yapacağınıza şu köye bir kütüphane, olmadı bir kahvehane dikseniz ya! Bu ne biçim belediye, Gökçek mi bunun başkanı!? Tristram'ın bu şekilde tasarlanmış olmasının mantıklı bir açıklaması, bir hikâyesi var aslında. Çünkü önce o dehlizler yapılmıştır Diablo'nun esir edildiği ruh taşını saklamak için, taa cehenneme kadar inen dehlizler. Onun üzerine önce bir manastır yapılır girişini korumak için, daha sonra Kral Leoric (ki siz onu İskelet Kral olarak tanıyıp seviyorsunuz) manastırı bir katedrale çevirir. Tristram da bu manastır ve köyün çevresinde oluşmuş, daha çok eski mezarları talan etmeye gelenlerin uğrak yeri bir köydür. Ama bunu Diablo oynamış insanların çoğu bilmez, çünkü Blizzard sağolsun anlatmaya tenezzül etmez. Ben ömrümde bu kadar zengin bir geri planı olup da anlatma zahmetine girmeyen bir oyun daha görmedim. Tamam aradan seçtiği birkaç olayı muhteşem ara videolarla, oyun içinde yürek hoplatan savaşlarla çok güzel sunar. Ama onun çevresinde gelişen, bu dünyayı anlatan, sebep ve sonuçları açıklayan her şeyi sizin didik didik edip bulmanız gerekir. Oyunun kitapçığından birkaç satır, zindanların bir kenarına saklanmış eski bir kitap veya ancak siz sorduğunuzda anlatmaya başlayan NPC'lerden koparabildiğiniz bir hikâye ile. Oyunun gerçek hayranları tartışmalarla, forumlarla, sonradan çıkan kitaplarla bu dünyayı ve bu efsaneyi sonuna kadar özümsemiş olabilir. Ama istatistik çıkarsak sanıyorum ki oynayanların pek azı gerçekten ne olup bittiğini anlayabilmiştir Sanctuary dünyasında.

Oyunun Sanctuary isminde hayali bir dünyada geçtiğini bile bilmez çoğu oyuncu. Bu dünyayı isyankâr melekler ve şeytanlar el birliğiyle kurar ve insanlar da onların ortak eseridir. Meleklerin de, şeytanların da insanı sevmemesinin sebebi budur, soyları kendi türlerinin isyancılarındandır çünkü. Bu yetmezmiş gibi melek ve şeytandan geldikleri için ikisinin gücüne de sahiptirler, Nephalem'dir isimleri. Bu büyük güçten korkan melekler onu dizginlemek için Dünyataşı'nı yaratırlar ve Mephisto ile yapılan bir pazarlık sonucu insanlar iyi ve kötüyü seçmekte özgür kalır. Diablo I ve II'de yaşanan olaylar bunu bütünüyle değiştirecektir elbette ve Dünyataşı'nın yok olmasıyla, insanlarla Nephalem arasındaki duvar da kalkmış olur. İşte tam o sırada tekrar Tristram'a düşer yolumuz isimsiz bir kahraman olarak.

Anlayacağınız bizim şeytanları bile kesebilecek güçte olmamızın da bir hikâyesi var. Keşke arada bir nefes alıp da şu hikâyeyi bize doğru düzgün anlatsa Diablo, ama hayır, o anlatmaz, siz kazıyıp bulacaksınız, kendiniz araştırıp vakıf olacaksınız. Eğer oyunlarda bunu yapmak hoşunuza gidiyorsa Diablo'nun keyfine doyum olmaz, yok bana verilmemiş hikâyeyi ben mi arayıp bulucam diyorsanız o zaman da ne olup bittiğine, sebebine sonucuna aldırmadan önünüze geleni kesmektir Diablo ve pek çok şey size saçma gelebilir. Hele İngilizceniz zayıfsa bu zengin geri planı bütünüyle kaybedeceksiniz. Oyunun Türkçesinin çıkamaması bu açıdan daha da talihsiz.

Eğer Diablo III'ü oynayıp da "Ulan bir Nephalem tutturdular gidiyor, kim la bu Nephalem?" diyorsanız, işte bu yüzden. Üstelik geri planındaki dünya ve hikâyelerle kıyaslayınca, Diablo III'ün kendi hikâyesi bir halta benzemiyor. Yani bu kadar sofistike dünyan var, her şey savaşmaktan bıkan melek ve şeytanların aşkı ile başlamış, bunun üzerinden ilerlesen bir Tolkien, bir AD&D külliyatına bile ulaşabilirsin ama senin oyun için yazdığın hikâye sıradan bir Hollywood filminin ötesinde değil. Bütün karakterler ve olaylar ustalık ve şaşırtıcılıktan öylesine uzak ki oyun "Nası yani cidden mi!!!" anlarından çok "Eee... ben tahmin etmiştim zaten" anlarıyla dolu. Bence ikinci oyundaki hikâye ve özellikle Baal'ın oynadığı rol Diablo III'ten çok daha çarpıcıydı.

CAIN DE BİZİ GÖRECEK Mİ?

Oyunun videolarına gelince… Aslında gelmeyelim çünkü "Hayvansın Blizzard bu nasıl CGI bu ne biçim güzellik be!" diye haykırasım geliyor her seferinde. Ama burada da bir arıza çıkaracağım, çünkü ara videolar için seçilen olayları pek beğenmedim. Yani videoların güzelliğinin hastasıyım ama neyin videosunu yapalım sorusuna verilen cevap beni tatmin etmedi. Oyunda hikâyenin kırıldığı ve tahmin edemeyene sürpriz olacak, şahane bir ara video ile kalbinize kazınabilecek, bir parça duygusal ağırlığı olan bir iki önemli olay var. Bunların hiçbirine video yapmamış adamlar. Yine bir malzemenin israfı söz konusu sevgili okurlar, ki kaç sayfadır o malzemenin nasıl kıt olduğunu anlatıyorum. İlla Act'den Act'e geçişte mi olması lazım videonun, 12 sene beklemişiz yahu, senin en iyi olduğun konu da bu. Patlat iki video daha şurdan… Hayır delirtiyorlar spoiler'a vericem sonunda kendimi... ***SPOILER CÜMLESİ GELİYOR!*** Orda Cain kılıcı birleştirmiş yeniden, sen bunu oyun içi grafikle geçiyorsun ha!? ***SPOILER BİTTİ*** Bu yüzden oyundaki bir sürü önemli olay da kaynayıp gidiyor. Her karakteri şok etmesi gereken bir olaya kimse tepki vermeyince sizi de daha az etkiliyor. Zaten bir tepki alsanız bile karakterler o kadar zayıf çizilmiş ki ne kadar etkilenebileceğimiz meçhul. Önceki oyunlarda da hep ön planda olan Cain ve Tyreal'ı bir kenara koyalım ama hem bizim taraftaki Leah ve Adria karakterleri hem de karşı taraftaki yeni şeytanlar bence sahneyi doldurmaktan uzaklar. İnsanın gözü bir Baal veya Dark Wanderer performansını arıyor.

YANCI DOSTLAR

Hikâyenin zayıflığı içime oturmuş belli ki kaç sayfadır başınızı şişiriyorum. Aslında ben böyle anlatınca Diablo III'ün oldukça kuru bir oyun olmasını bekliyor insan. Ama hiç değil biliyor musunuz, çünkü imdada yandaşlarınız yetişiyor. Önceki



Demon Hunter'ın yüksek seviye setlerinde tam bir "melek" havası var. Koleksiyon versiyonundan gelen kanatlarla bu havayı daha da pekiştirmek mümkün...



Skill ekranında öyle saatlerce bakacak bir şey yok ama alternatiflerinizin sayısı hiç de az değil.

OYUNDA SİZE EŞLİK EDEN YANDAŞLARINIZIN KENDİ ARALARINDAKİ KONUŞMALARI DİNLEYİN, EĞLENCELİ ŞEYLER YAKALAYACAKSINIZ

oyunlarda karşımıza çıkmış üç sınıf oyuna yandaş (follower) olarak eklenmiş. Bunlar oyun ilerledikçe karşınıza çıkıyor ve Diablo II'nin mercenary'leri gibi maceralarınızda yanınıza alabiliyorsunuz; isimleri büyücü Eirena, Templar Kormac ve Serseri Lyndon. Ek olarak savaşamayan iki yandaşınız daha var ve size Demirci (Blacksmith) Haedrig ve Mücevherci (Jeweler) Shen olarak katılıyorlar. Bu beş karakterin de size anlatacak ilginç hikâyeleri var ve maceralarınız sırasında sizinle sohbet etmeye bayılıyorlar.

Blizzard bu yandaşlar, hikâyeleri, sohbet ve seslendirmeleri üzerine o kadar detaylı çalışmış ki oyunun bütün havasını değiştiriyorlar. Üstelik sizin oynadığınız sınıfa ve cinsiyetinize göre tavırları değişiyor. Erkek Barbar yanına Templar'ı aldı mı tam bir silah arkadaşlığı muhabbeti gidiyor, Enchantress ise Barbar'a inceden yazıyor. Herhalde en komik muhabbetler de dinine ve bekaretine pek sadık kadın Monk ile hiç durmaksızın ona asılan serseri Lyndon arasında geçenler... Hatta yanınızda değilken bile köyde kendi aralarında muhabbet kaynatıyorlar, arada sessizce yaklaşıp yanlarına bir kulak kabartın. Onca kombinasyon için bu kadar eğlenceli muhabbetler yazmış ve bu kadar iyi seslendirmiş olmaları inanılmaz. Ayrıca dediğim gibi yandaşlarınızın geri plan hikâyeleri de çarpıcı ve burada parlayan karakter, mücevherci Shen. Şimdi spoiler yapmayayım ama bu adamla henüz sohbet etmemişseniz gidin ve bütün hikâyesini dinleyin, inanamayacaksınız.

Asıl güzeli, bu yandaşlarla yaptığınız muhabbetler sayesinde seride ilk defa sizin kahramanızın da karakteri ortaya çıkıyor. Önceki oyunlarda isimsiz ve ruhsuz bir kesip biçme makinesi olan karakterlerimiz Diablo III ile ete kemiğe bürünüyor. Barbarın kaosa düşen ülkesinden dolayı nasıl kederli olduğunu, Witch Doctor'un psikolojiye olan merakını ve Wizard'ın kendini pek bir sevdiğini anlıyoruz. Beklediğinizden çok fazlasını katıyor yandaşların varlığı oyuna. Ah bir de savaş alanında da böyle bir katkı yapabilseler, herhalde kendi karakterimizden de çok severdik onları. Arada düşmanı afallatmak veya yavaşlatmaktan öteye gidemiyorlar, en fazla hafiften bir iyileştiriyorlar sizi. Ama daha güçlü olsalar, düşmanları tek başlarına kesmeye başlasalar eminim bu sefer de kurbanımızı çaldı diye köpürürdük. O yüzden yetenekleri de böyle kalsın, ellemeyelim.

Hikâyenin eksiğini yandaş muhabbetlerimizin doldurduğunu söylemiştim. Bunun en güzel kanıtı bence dergi içinde yaptığımız Diablo muhabbetleri. Durmadan yakaladığımız ilginç muhabbetleri anlatıp duruyoruz birbirimize. Mesela kimsenin söze "Vay be Tyreal de şöyle böyle..." diye girdiğini hatırlamıyorum ama ofisteki hemen herkes bir kere gelip "Dün oynarken bir templar bir templara dedi ki..." espirisini yaptığından eminim. Evet bu takipçileriniz oyunu ikinci kez oynarken kendileriyle de rastlaşabiliyor ve bu abuk durumdan çıkan muhabbetlere de doyum olmuyor: *"Sen benim kız kardeşlerimden biri olabilir misin acaba?"*

OYUN KOMASINA GİRMEK

Neredeyse dört sayfayadır hep oyunun hikâyesiyle alakalı şeylerden bahsediyorum. Fantastik bir RYO için az bile. Ama bir yandan da oynadığınız oyun Diablo III'se aksiyonun, kesip biçmenin hikâyeden önce geldiğini de baştan kabul etmelisiniz. Sonuçta damardan bir hack & slash (yani koş-kes-biç-parçala-ez-zıplat-patlat-acıma) oyunu Diablo. Eğer bana

BUNDAN SONRA NE OLUR?

UYARI! Diablo III'ün sonuna dair çok feci spoiler, devamına dair de kehanet içerir!

Diablo III'ü bir solukta bitirdik. Cain ve Leah'nın ardından yas tuttuk, Imperius'a sinirlendik, Adria'nın ihanetine içerlendik... Peki ya bundan sonrası? Diablo onca zamandır inceden inceden işlediği plan elinde patlayınca bu sefer (görünen o ki) temelli ortadan kalktığına göre sırada ne var? Eh, bunun cevabını vermek derginin "Son Horadrim"i olan bana düşüyor sanırım.

Öncelikle Adria'yla henüz bitmemiş bir hesabımız var. Tam 20 yıldır Diablo'yu diriltmek için canla başla uğraşan, bu uğurda kendi kızını feda eden Adria, Cennet'ten düşen o Black Soulstone'un peşini bırakmaz bizim bildiğimiz. Olası bir ek paketin ilk akla gelen düşmanlarından birisi de o oluyor haliyle...

Collector's Edition ile gelen "Behind the Scenes" DVD'sinde Chris Metzen'in göz kırparak sarfettiği "Leah'nın ruhu oralarda bir yerlerde kurtarılmayı bekliyor" cümlesi ise ek paketin asıl olayının Leah'nın ruhunu huzura kavuşturmak olabileceğine işaret ediyor. O ruhun tam olarak nerede olduğunu bilemesek de, Diablo'nun ruhuyla birlikte "Black Abyss" olarak tabir edilen yere düşmüş olması ihtimaller dahilinde. Cehennem'den bile kötü olan bu mekana ayak basacak olursak, Inarius'a (bkz. Tarihçe sayfaları) da bir merhaba dememiz olası. Hatta hazır Inarius'la karşılaşmışken bir şekilde serbest kalmasına önayak olabilir, ek paketin son ve ana düşmanı olacak delirmiş ve düşmüş melek açığını kapatabiliriz...

Meleklerden bahsetmişken, Dünyataşı yok olduğundan beri kayıplarda olan Malthael ve Diablo'dan dayak yiyip karizmayı dağıtan Imperius'u da unutmamak lazım. Özellikle Imperius, muhtemel bir ek paketin son düşmanı olmaya oldukça müsait. İnsanlara olan nefreti, Cennet'in bir insan tarafından kurtarılmış olmasıyla perçinlenerek Blizzard'ın kullanmayı çok sevdiği "delilik" hastalığının pençesine düşmesiyle sonuçlanabilir.

Bunlar dışında Follower'larımız için sonuca ulaşmamış yan hikâyeler var. Kormack'ın "BİTREYIL KEN NEVIR Bİ FORGİVIN!" diye haykırarak Templar ana tapınağını basması, Covetus Shen'in "Dirgen" mücevherini ve içindeki iblisi bulma macerasına atılması, Eireena'nın da "Prophet"in kaderini öğrenmek için arayışa girmesi gibi yan hikâyeler de işlenebilir yeni bir ek pakette. Hah, bir de Scoundrel var tabii. Abisini hapisten kurtarmak için Kingsport'a dönmesi ve başının Thief's Guild ile belaya girmesi de mümkün.

Beni bıraksanız daha tonlarca teori sıralayabilirim böyle. (Lilith'ten bahsedecektim ama ben daha. Birkaç sayfa daha alabilir miyim Serpil?) Hangileri doğru çıkar, ya da doğru çıkan olur mu aralarından şu an zerre fikrim yok. Ama Diablo tarihini hatmetmiş biri olarak benim kehanetlerim bunlardır efenim. Şimdi izninizle, dergi ahalisinin bulduğu silahları "Identify" etmek için ofisin önündeki çeşmenin önünde dikilmeye gidiyorum ben. Bu arada evet Tuğbek, o bulduğun kılıç "Grandfather"mış hakikaten. **-Can Arabacı**

Bir de zıplayabilse neler yapacak ama... Neyse, o sinirden kudururken biz uzaktan ufak ufak yiyelim.



"Diablo'nun sırrı nedir, insanları nasıl bu kadar kendine bağlıyor" diye sorsanız kesinlikle "çarpışmaların temposu" derim.

Düşmanın size hiç nefes aldırmamacasına dakikalar boyu üzerinize geldiği oyunlar bunaltır. Bir sonraki düşman için bir dolu koşmanız gereken oyunlar ise bayar. Diablo'da bu ince ayar daima o kadar iyidir ki hiç bunalmadan ve hiç baymadan saatlerce oynayabiliyoruz. Bazen boş alanlarda koşturmak zorunda kalsanız da bu genelde siz yolunuzu şaşırdığınızdan ya da zindanın ters bir tarafına gittiğinizden. 15-30 saniye kapışma, 2-3 saniye ara şeklinde ilerliyor oyun sürekli. Çarpışmalar sizi genelde hiç zorlamıyor, rahatça kese biçe ilerliyorsunuz ama düzenli aralıklarla karşınıza elit bir yaratık grubu çıkarıyor ki hem stres bir anda yükselsin hem de o yaratığın vereceği eşya ihtimali bizi heyecanlandırsın.

Diablo III öylesine mükemmel çalıştırıyor ki bu formülü, oyun saçmalayıp bütün haritayı peşinize takmanıza da izin veriyor, dikkatli ve adım adım ilerlemenize de. Hoşuma giden taraf, ilk oyunda veya çoğu MMO'da olduğu gibi haritaya öbekler halinde dağılmış yaratıkları birer birer çekememeniz. Eğer karşınızda on yaratık varsa biri sizi fark ettiğinde emin olun diğer dokuzu da tepenize binecek, mantıklı olan da bu değil mi zaten?

Elbette bütün bunlar hayatta kaldığınız sürece geçerli. Eğer güçlü bir düşman karşısında seri halde ölüyorsanız işler değişiyor. Çünkü önceki oyunlar gibi dilediğinizde kaydedemiyorsunuz oyunu, bir checkpoint sistemi var. Ben oyun kaydedebildiğimiz günleri gittikçe daha çok özler oldum ama oyunun genel yapısı gereği böyle olması gerektiğini de anlayabiliyorum. Canımı sıkansa bazı kayıt noktalarının kötü yerleştirilmiş olması. Hele takıldığınız bir düşman varsa, chekpoint'ten oraya uzun süre koşmanız gerekiyorsa, oyunun bütün temposu, heyecanı, zevki uçup gidebiliyor kolayca.

Her şey yolunda gittiğinde ise Diablo III'ün tadına doyamayacağınız çatışmaları aklınızı başınızdan alıyor. Aradan geçen 12 senenin getirdiği teknolojiyle öylesine güzel olmuş ki her şey. Ben bugünün teknolojisiyle daha güzel gözüken bir Diablo III hayal edemiyorum. Elbette bu kişisel bir yorum ve beğenmeyenler de olmuştur illa ki. Ancak benim hayal ettiğim, görmek istediğim, tek bir çizgisini değiştirmeyeceğim bir Diablo III bu. Özellikle de yaratıkların tasarımı ve çeşitliliği başımı döndürdü. Her biri farklı görünen, farklı davranan ve kendi karakteri olan o kadar çok yaratık var ve o kadar güzel hazırlanmışlar ki, Diablo III'ün varlığı resmen bu konuda diğer RYO'ları aşağılıyor. Belki oyunun başlarında ortalık birbirine girdi mi ne olup bittiğini anlamakta zorlanıyorsunuz. Ama oyuna alıştıkça ve yaratıkları tanıdıkça o çatışmanın her bir milisaniyesinde olup biteni de tüm görsel cümbüşe rağmen okuyabiliyorsunuz. Oynadıkça hakimiyetiniz artıyor ve daha fazla zevk alıyorsunuz.

Elbette çatışmaların bu denli zevkli olmasında düşmanın güzelliği kadar sizin yeteneklerinizin de etkisi var. Ne yalan söyleyeyim, oyuna ilk başladığımda eskisi gibi bir karakter ağacından seçimler yapmak yerine otomatik olarak her seviye atladığınızda yeni yeteneklerin açılmasına tepki göstermiştim. Oyunun geliştirmesinin ileri aşamalarında yapılan bu tercih, başta oyunu kısırlaştırmış gibi gelmişti. Ama şimdi oyunun iyice içine girip özümsediğimde yeni yetenek sistemi hakkında söyleyebileceğim tek bir şey var: Dahice.

NE FALEM?

Müsaade edin, henüz başlamamış olanlar için sistemi kısaca özetliyeyim. Oyunda toplam 22 aktif, 16 pasif yeteneğiniz ve her bir aktif yetenek

SANA KULAK KOLEKSİYONUMU GÖSTEREYİM Mİ?

Diablo III'te Arena keyfi yaşamak için heyecanlanıp da oyunda PVP olmadığını görünce hevesi kaçanlardan mısınız? Korkmayın, Blizzard tüm gücüyle oyuna Battle Arena özelliğini ekleyecek olan yamanın üzerinde çalışmaya devam ediyor. Her ne kadar eskiden olduğu gibi kulak koleksiyonu yapamayacak olsak da, Diablo III Arena'ları aslında oldukça güzel şeyler vaat ediyor. Bildiklerimizi sıralamaya başlamadan önce baştan uyarayım yalnız: Blizzard bildiğimiz Arena sisteminde muhtemel birçok değişikliğe gittiklerini ve bu değişiklikleri yamanın çıkmasına yakın açıklayacaklarını duyurmuştu. Hâlâ bir açıklama yapmış değiller, o yüzden bu saydıklarım arasında kaldırılmış, değiştirilmiş şeyler de olabilir. Uyarmadı demeyin sonra.

Öncelikle Diablo 1 ve 2'de alıştığımız şekliyle PVP-Duel mantığı tamamen kalkmış durumda. Arena'larda takım halinde dövüşebileceğimiz bir oyun yapısı kurulmuş onun yerine. Kulağımıza gelen fısıltılar arasında Team Deathmatch ve Free-For-All gibi standart oyun türlerinin yanında "DotA" tarzında bir PVP tecrübesi olabileceği de bulunuyor (birçoğunuz elinizden dergiyi atıp sevinçten dansetmeye başladı, biliyorum). Kapalı mekan Arena'larının yanında, tamamen açık alanlarda geçen savaş alanları olması da planlanıyordu en son bildiğimiz kadarıyla.

Tabii "Arena" söz konusu olunca WoW'daki gibi PVP'yi dengelemek adına oyunun sınıf dengelerinin allak bullak olma riski de aklımıza gelmiyor değil. Neyse ki Diablo ekibi de bunun WoW olmadığının farkında ki Diablo III'ün PVP'sinin tamamen eğlence odaklı olacağını ve çok ciddi sorunlar dışında herhangi bir ince ayar çekmekle uğraşmayacaklarını açıkladılar. Eh, nefesimizi tuttuk bekliyoruz Blizzard. Bu sefer çok bekletme bizi! **-Can Arabacı**



Bazı görevler sırasında yanınızda konuk savaşçılar da olacak. Hele bir de minion'larınız varsa tam bir orduya dönüşeceksiniz.

Auction House sayesinde oyunda deneme şansı bulduğumuz sınıflardan biri de "Kayserili Tüccar".

MÜZAYEDE EVİ ÇIKTI, MERTLİK BOZULDU

Auction House (bundan sonra AH) Diablo III'te en çok konuşulan şeylerden biri. Oyunun dengesi, yapısı ve geleceğine dair Blizzard'ın yaptığı en büyük değişiklik. Bir yandan oyuncuların düşürdüğü ama kendi işine yaramayan eşyaları paylaşabilmesi açısından güzel. Ama diğer yandan üzerinizdeki ekipman direkt oyunun zorluğunu etkilediği ve her şeyi deliler gibi değiştirdiği için çok şaibeli. Çünkü Diablo III'te yeteneklerinizi ne kadar iyi kullanabildiğinizden çok, AH'den ucuza eşya düşürüp düşürememeniz belirliyor ne kadar güçlü olduğunuzu.

Ayrıca AH yüzünden oyunun bütün Jewelcrafting ve Blacksmithing sistemini çöpe atabilirsiniz. Ne üretiyorsanız 10'da 1'i maliyetine AH'de var çünkü. Ayrıca oturduğunuz yerden para kazanabiliyorsunuz da. Magic Find'ı artıran yüzükleri düşer düşmez yakalayıp ucuza alıp 3-4 misline satın. Şansınız yaver giderse yarım saatte 100-200K altın topluyorsunuz. Çünkü bu yüzükler yandaşınıza taktığınızda da sizin eşya bulma oranınızı yükseltiyor.

Eğer doğru zamanda, doğru şekilde, doğru yollarla eşya almayı çözerseniz, yani AH'de ustalaşırsanız oyunda da zorluk diye bir şey kalmıyor. Ama buraya ciddi vakit ayırmanız lazım. Ayrıca AH'deki dengesizlikler, zaten dengesiz olan bir oyunu daha da zora sokuyor.

Haa bu arada AH'nin gerçek paraya açılması ertelendikçe erteleniyor. Bu konudaki bir rivayeti paylaşayım sizinle. Meğerse Güney Kore'de gerçek para ile oyun içi ticaret konusunda ciddi yasaklamalar varmış. Eğer oyunu gerçek para ile çıkarsalar Kore'de piyasaya süremeyeceklermiş. Bu yüzden AH ilk günden gerçek paraya açılamamış.

için seçebileceğiniz 5 rün var. Yani karakterinize yön verebilecek toplam 148 seçenek sunulmuş size. Siz seviye atladıkça bunlar ikişer, üçer kullanılabilir hale geliyor ve dilediğinizi seçip, seçimlerinizi istediğiniz an değiştirebiliyorsunuz. Eskiden bir sonraki açılacak yeteneği siz seçerdiniz ama seçimleriniz sabit kalırdı. Oyunun başında bu bana saçma gelmişti çünkü ben agresif bir Barbar oynamak istediğimden daha çok hasar veren yetenekler açılsın istiyordum. Haliyle zırhımı güçlendiren bir yetenek açılınca kızıyordum. Ama oyun ilerledikçe başta kafamda kurduğum Barbar'ın yapısında tutarsızlıklar olduğunu gördüm, elime geçen eşyalar farklı yeteneklere yönelmeme yol açtı, artık Inferno'nun kapısına geldiğimde bir de baktım hiç durmadan yetenek kombinasyonları üzerinde yeni deneyler yapıp duruyorum. Mesela benim yüksek hasarlı kıyma makinem 4 kişilik gruplarda bir halta yaramıyordu, ölüp ölüp duruyordu. Daha sonra sıkı bir tank Barbar yaptım (kulağa saçma geliyor ama) ve bir anda silah arkadaşlarımın sevgilisi haline geldim. Ben tutuyorum hepsini çocuklar, vurun siz!

Karakterinizin gelişimi sırasında sizi sınırlayan tek şey aynı anda 6 aktif yetenek, bunların her biri için bir rün ve 3 pasif yetenek kullanabiliyor olmanız. Yani 148 değişkenden aynı anda sadece 15'ini kullanabiliyorsunuz. Bu da bütün yetenekleri kıymetli hale getiriyor. Ayrıca ilk başta gelen yetenekler zayıftır, 60. seviyede en baba yetenek açılır diye bir şey yok kesinlikle. Her sınıf için tasarlanabilecek onlarca süper kombinasyon var ve en alt seviyede gelen yetenekler de en üst seviyede gelenler kadar önemli. Bunun getirdiği çeşitlilik ve deneyip yanılma eğlencesi bence eski modelden kat kat daha iyi. İlerleyen sayfalarda Oyungezer editörleri tek tek kendi karakterlerini ve stratejilerini anlatacak size ama emin olun anlatacaklarımız buz dağının görünen ucu sadece. İnterneti kazıyın, kendiniz deneyler yapın. Her değişen yetenekle kahramanınızın ve oyun tarzınızın nasıl değiştiğine şaşacaksınız.

Özellikle co-op oynarken farklı yetenekler kullanmak isteyebilirsiniz. Ve sakın ola ki oyunu arkadaşlarınızla oynamayı ihmal etmeyin. Çünkü bugüne dek gördüğümüz en sağlam co-op sistemlerinden birine sahip Diablo III. Battle.net'ten eklediğiniz arkadaşlarınızı ve kazandıkları achievement'ları sürekli görebiliyor, oyunlarına dalıp çıkabiliyor, onlarla ticaret yapabiliyorsunuz. Her şey çok kullanışlı ve çok basit. Tek kişilik bir oyunun nasıl çok kişilik oynanış ve sosyal yeteneklerle yükseltilebileceğini gösterdiği için Blizzard'ı ayakta alkışlamamız gerekiyor. Tebrikler Blizzard. Bravo! Bravo! Bravo! Çok oyunculu dünyayı yeniden keşfettiğin, muhteşem Battle.net servisin ve kendi gelirlerinden çok oyuncunun rahatlığını tercih ettiğin için! Bravo! Bravo! Tam 37 kere Bravooorrrvgghrrrrr… Ulan ben oraya gelirsem sizin Battle.net'inizi de avukşın hauvzınızı da, ağzınızı burnunuzu kırmaz mıyım ulaeaan!!! Bu neee… Fuuuuuuu…. Çalışmıyo olum oyun çalışmıyo, 12 sene bekledik dünya paralar verdik çalışmıyo! Üç gün geçti, beş gün geçti çalışmıyo. Eşyalarımı sildi, hardcore karakterimi öldürdü, beni paket lastiği etti bu ne olum Blizzard böyle oyun mu olur huuuuuu! Sakin sakin… Heyecan yok, öfke yok… Serpilcim ilaçlarımı verir misin şuradan? Bir de psikoloğumu arayıver bu akşama randevusu var mıymış?



Oyundaki düşmanların çeşitliliği göz kamaştırıcı seviyede. Aralarında Dervish bile var!

BİR BARBARIN İSYANI

Daha önce oyunu kopyalanmasın, daha çok para kazansın diye gerzek gerzek işler yapan çok yayıncı gördük (bkz. Ubisoft DRM'leri) ama ben bu kadar gerzekçe iş görmedim kardeşim. Vay be, Blizzard için bunu söyleyeceğimiz günler de gelecek miydi? Resmen üç kuruş için bütün oyun zevkimizi satmış adamlar. Hadise ne biliyor musunuz, adamlar World of Warcraft'tan çok alıştı, öyle oyun yapayım 60$'dan satayım kesmiyor arkadaşları. Nedir, Auction House'dan mal satacak. Haa tabii açıktan eşya satarsa papara yerim korkusuyla oyuncular arasında döndürüyor ticareti, o sadece %30 komisyonunu kesecek. Milletin işi gücü yok, 3$'a 5$'a kılıç satıcam diye Diablo mu farmlayacak? Ya satışlar düşük kalır-

sa? Onun için de bölgesel sınırlamalar koymuyor ki Çinliler bassın bütün sunucuları, farmlasın farmlasın satsın. Ama ya almak istemezsek? Azaltırsın legendary eşya düşme oranlarını, düşse bile senin karakterine yahut oyun tarzına uymaz, bir de basarsın Inferno zorluğuna hayvan gibi düşmanlar, sağlam set yapamayan oynayamasın, herkes gelir paşa paşa Auction House'dan alır eşyasını. Vay be Blizzard! Düzene bak, helal olsun. Krizde Lehman Brothers iflas edince bütün analistlerini sen aldın işe değil mi? Diablo'nun kendisi gelse kuramaz böyle kumpas.

Tabii bu düzenin çalışabilmesi için oyunun sürekli online olması, karakterlerin senin sunucunda tutulması lazım. Aaa bak böyle olunca oyun kopyalanamıyor da. Vay be bir taşla iki kuş. Hem eşya sat para kazan, hem kopyayı kes, sen dünyanın en akıllı oyun yayıncısısın be Blizzard. Haa bu arada oyununa 200 küsur lira vermiş insanlar günlerce oynayamıyor olsun, n'apalım. Lag oldukça oyunun cılkı çıkıyor, yahu katlanır keriz oyuncular. Kazara bağlantı kopsa lönk diye kapatıyorsun oyuncunun suratına oyunu, yahu alınmaz onlar merak etme.

Aradan haftalar geçmiş, halen bağlantı sorunları düzene girmiş değil. Tamam DVO'lardan alışığız bu tip durumlara ama bu DVO değil ki. Bu online bir oyun bile değil! Oyuncuların %90'ı, oyunlarının %90 vaktini tek başına oynayarak geçiriyorsa tek kişilik oyundur bu arkadaşım. Aynı şeyi EA'in FIFA'da yaptığını düşünsenize. Daha sert şut atan ayakkabı satmak için FIFA'yı sadece online oynayabiliyorsun...

Bazı Blizzard severler diyor ki (bu yazıyı birlikte yazdığımız arkadaş dahil) Blizzard bunu kendi para kazansın diye yapmadı, önceki oyunda eşya çoğaltmalar (item dupe), karakter kopyalamalar, hileler çoktu, onu durdurmak için, bizim için yaptı. Yahu adamların böyle bir derdi, tasası olsa cidden bir kere oyunu PvP modu ile çıkarırdı. Sen 12 sene oyun geliştir, yıllarca erteleme üstüne erteleme gelsin ama PvP modu olmasın. Zaten PvP modu da eğlencelik olacak, söyleyen onlar. O zaman bana ne zararı var, adamın biri eşya çoğaltmış da karakteri hileliymiş de…

Ne İyi Ne Kötü?

- ✔ Grafik ve sesler muhteşem
- ✔ Ara videolar inanılmaz
- ✔ Karakterler arası muhabbetler
- ✔ Aksiyonun eşsiz temposu
- ✔ Zahmetsiz co-op
- ✔ Oyun efsane yahu! 12 sene peh!
- ✖ Auction House olayı feci kokuyor
- ✖ Üst hikâyenin kendisi ve anlatımı çok zayıf
- ✖ Karakterler ve oyunun bölümleri arasında ciddi güç dengesizlikleri
- ✖ Rastgele oluşan mekanlar ve karşınıza çıkan olaylar pek az
- ✖ PvP yetişmemişmiş
- ✖ Oynamak için illa online olmalısınız

ÜÇ KUTSAL AYAR

Oyunda sizi Diablo'dan koruyacak üç ayarınız var. Bunlar emin olun çok hayat kurtaracak.

Options > Gameplay > Interface > Elective Mode

Dilediğiniz yeteneği seçebilmenizi sağlıyor. Oyunun başında ihtiyacınız yok ama ilerleyen zamanlarda bu olmadan sağlıklı bir yapı kurmak neredeyse imkansız.

Options > Social > Friends and Chat > Allow Quick Join

Arkadaşlarınızın sürekli oyununuza girip çıkmasını istemiyorsanız kapatın. Çünkü bu gidip gelenler epey bir hayatınıza mal oluyor. Keyfiniz geri estiğinde açarsınız.

Options > Gameplay > HUD > Display Monster Health Bars

Bu özellik sayesinde karambolde bile kaç düşman var ve neredeler görebiliyorsunuz. Ayrıca grup içinden düşük sağlıklıları seçebilmenizi de sağlıyor.

ADIM ADIM CEHENNEM TURU

Diablo'nun huyudur biliyorsunuz, bir karakteri alıp farklı zorluk seviyeleri boyunca geliştirirsiniz. Yani zorluk aslında oyunun bir sonraki aşamasını ifade eder, sizi ne kadar zorladığından çok.

Normal (Tristram'da Piknik Zamanı): Oyuna yeni gelmişsin, şöyle bir rahatla, sırtını yasla ayakları uzat. Yemeğini al soluna, içeceklerini falan diz, videoların keyfini çıkar. Yaratıklar mı? Yahu arada bir fareye tıklarsın işte.
Nightmare (Oyun buralarda başlıyor): Abicim işler zorlaşıyor bak rica ediyorum artık klavyeyi kullanmaya başlayalım. Ayrıca Elite'lara dikkat et biraz, altında ne özelliği olduğu yazıyor bak.
Hell (Cehennem gibi cehennem): Ya ölmüyor madem neden zorluyorsun, dolan biraz, kite'la şunu colldown'ların dolsun. Azıcık aklını kullansana kardeşim!
Inferno (Double Bitter Cehennem): Kaaaaççç.... Potion Bas! Kaaaaaççç... Town Portal! Town Portal!
Hardcore (Gitti mi Gider): Hardcore aslında zorluk seviyesi değil, bunda karakterin öldü mü üstündeki eşyalarla birlikte sonsuza kadar gidiyor. Yoksa geriye kalan her şey aynı. Ama bünyenize eklediği ekstra stres kesinlikle oyun zevkini artırıyor. Gerçi ben olsam Hardcore'u şöyle tasarlardım, Auction House'dan tek eşya almadan bitir bakalım oyunu. Bence bu daha zor.



Bazı sahneleri yakalamak için epey ter dökmek gerekiyor, şansınız bol olsun.

Belial'la savaşımın ortasında ana menüye dönmektense varsın hile yapan yapsın.

Hele bir de karakterin öldü mü hepten öldüğü Hardcore modunda da bütün bunların geçerli olması... Düşünsene kasmışsın Inferno'ya kadar getirmişsin karakteri, bağlantı sorunu oldu, lag oldu diye ölüyorsun. Ben olsam giderim valla Blizzard'ın ofisine, artık pankart mı açarım, bekçisinden dayak mı yerim, camlarını mı taşlarım bilmiyorum ama giderim o ofise. Ben normal modda Inferno'ya gelene kadar birkaç kere öldüm lag yüzünden, üstelik 50Mbit fiber bağlantım var. ADSL kullanan gariban ne yapsın?

HACK & CRASH

Asıl skandal ne biliyor musunuz? Oyun salı günü çıktı, daha ilk hafta sonu pazar öğleden sonra sunucular kapalı. Yahu oyunu aldığım hafta sonu oynamayacağım da ne zaman oynayacağım? Neredeyse bütün gün kapalı kaldılar. Neyse akşam açıldı ama ondan sonraki bir iki gün boyunca binlerce insan üst üste hacklendi. Benim tanıdığım bir dolu insan da hack'lendi ve bilgisayar güvenliğini taş gibi tutanlar var aralarında, adam ömründe ilk defa hack'leniyor. Rivayetler o pazar günü Battle.net sunucularına girilip bir dolu oyuncunun şifresinin çalındığı ve sunucuların bu yüzden apar topar kapandığı yönünde. Ama Blizzard bu konuda adam gibi bir açıklama yapmıyor elbette.

Daha fazla uzatmayacağım bu konuyu, zaten Sinan da Oyunezer sayfasında girişti gayet güzel.



Blizzard eline yüzüne bulaştırdı işte. Ekleyeceğim bir şey daha var ama. Sen güzel düzen mi kurdun kendine Blizzard kardeşim, sen akıllı mısın, bir şey de diyemiyoruz paşa paşa sen ne dersen o mu oluyor, sattın mı collectors'ları da... kesin 10 puanını arkadaşın, bakalım oyununun 90 üzerinden incelenmesi de o kadar zevkli olacak mı?

Diablo III harika bir oyun. Gerçekten kendinizi kaptırıp gittiniz mi doyum olmuyor. O kadar güçlü yanları var ki yakın zamanda pek çok açıdan rakibi çıkmayacağını biliyoruz. Çektiğim bütün eziyetlere rağmen bu oyunu 100 saat oynamışsam ve halen oynuyorsam bu güçlü olduğu yanları sayesinde: Çatışmaların zevki, grafik ve seslerin güzelliği, karakterler arası muhabbetler ilk aklıma gelenler. Hikâyenin zayıflığı da çok umurumda değil açıkçası, sonuçta oyunu tekrar tekrar oynuyoruz ve zaten bir noktadan sonra en güzel hikâyeyi bile görmez oluyoruz. Eğer Blizzard oyunla ilgili her tercihini önce oyuncuyu koruyacak şekilde yapsaydı, gerçek para satışlarına falan hiç girmeseydi bu oyunla ilgili düşüncelerim çok farklı olurdu.

Diablo III önceki iki oyun gibi hayatımızda iz bırakacak. İki haftadır durmadan bu oyunu konuşuyoruz ve eminim daha aylarca muhabbeti sürecek. Eğer sene sonunda kızgınlığımız geçmişse yılın oyunu ödüllerinde gösterecek kendini. Ama bence asıl önemlisi Blizzard'ın bunlardan ders çıkarıp çıkarmayacağı. Çünkü kim ne derse desin bu dünyadaki en değerli oyun stüdyolarından biri Blizzard ve biz onu daima mükemmel işler çıkardığı için sevdik. Bundan vazgeçmesi hepimiz için büyük bir hayal kırıklığı olur.



Boss dövüşlerinden sonra screenshot'ınızı Facebook'a basmazsanız görevi baştan oynamanız gerekiyormuş...

DIABLO III

Grafik	5/5	
Hikâye	3/5	
Atmosfer	5/5	
Eğlence	4/5	
İçerik Zenginliği	4/5	
Multiplayer / Online	1/5	
Ses / Müzik	4/5	

Şeytan döndü ve dönüşüyle ortalığı toz duman etti yine. Hem sol fare tuşumuza vurdu, hem dilimize.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon RYO → **Yapım:** Blizzard → **Dağıtım:** Activision Blizzard / Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 110TL → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** eu.battle.net/d3/en/



BARBARIAN

KUZEY RÜZGÂRLARIYLA GELİP CEHENNEME İNEN ÖFKE

Önceki iki oyunda olduğu gibi Diablo III'te de oynanabilir iki sınıf var biliyorsunuz: Barbar ve diğer gereksizler. Bu oyunun Barbar'la ilgili olduğunu, önce bir Barbar ile oynanması gerektiğini ve Barbar'sız bir Diablo'nın Diablo olmayacağını herkes bilir. Sonuçta üç oyunda birden yer alan tek sınıf o değil mi? Ayrıca Oyungezer dergisinin kapağına poz vermiş tek sınıf da o. Meşhur biri kendisi, ne yapalım. Hatta düşünün Oyungezer kapaklarını... Diablo logosu, Barbar ve Diablo... Bence oyunla ilgili her şeyi anlatmaya yetiyor.

Oyunu en az bir kere Barbar oynamanız gerekiyor. Çünkü bütün Barbarlar kendilerini o denli sever ve en iyi sınıf olduklarını düşünür ki (bkz. üst paragraf) bir kere oynamak en azından sizi onların dilinden kurtarır. Ve Barbar oynarken ilk sıkıntınız oyunun kolaylığı olacak. Özellikle ilk 20 seviyede diğer karakterlere göre inanılmaz kolay oynanıyor. Ayrıca kaçmak, peşine düşman takmak, kite'lamak gibi huyları olmadığından diğerlerinden hızlı ilerliyor, daha hızlı seviye kazanıyorsunuz. Zamanla dengelense de Auction House'dan düzenli olarak ekipman yeniliyorsanız Hell Act II'ye kadar zorlanmadan ilerliyorsunuz. Bu noktadan sonra Barbar için dengeler değişiyor ve oyun tarzınızı gözden geçirmeniz gerekiyor. Inferno ile Barbar'ın işi iyice zorlaşıyor ve Inferno Act II'de Barbarların çoğu takılıyor. Inferno Act II'nin ilerisini solo oynayabilen Barbarlar genelde ya tank ya da kaçmaya elverişli yapıları olanlar (ya da ekipmana doyanlar elbette).

BEN OYUNU UZUN SÜRE ŞU YETENEK SETİ İLE YÜRÜTTÜM:

Cleave + Rupture: Bunu sol tıka aldım çünkü zayıf ve kalabalık grupları iki savuruşta yok ediyorsunuz. Eğer DPS'iniz yüksekse bunu sallaya sallaya bütün haritayı gezersiniz.
Frenzy + Triumph: Bunu sağ tıka aldım ki Boss ve Elite'ları hızlıca kesebileyim. Ayrıca sağlık zayıflarsa kendinizi iyileştirmede kullanabiliyorsunuz.
Ignore Pain + Ignorance is Bliss: Zora düştüğünüzde hayat kurtarsın diye.
Revenge + Provocation: Ekstra hasar ve ana sağlık kaynağı.
Battle Rage + Marauder's Rage: Genel hasar arttırımı.
Call of the Ancients + Duty to the Clan: Bu da zora düştüğünüzde açacağınız en güçlü yeteneğiniz.
Pasif Yetenekler: Ruthless + Weapons Master + Berserker Rage

Fark ettiyseniz pek az Fury harcayan ve Berserker Rage ile bunu ekstra hasara çeviren bir yapı bu. Ama işlemesi için Mace veya Axe kullanmanız ve üzerinize elden geldiğince Critical Hit şansını ve hasarını artıran eşya almanız lazım (silahta mutlaka Emerald Gem). Böylece çok sık ve çok yüksek hasarlı Critical Hit'ler vurmaya başlıyorsunuz. Karşınızda 5 yaratık varsa Cleave bunların en az birine Critical vuruyor, onu yiyen ölüp patlayınca çevresindekine de hasar veriyor ve onun öldürdüğü diğerine hasar verir şeklinde eriyip gidiyor yaratıklar karşınızda. Elite yaratık gelirse de Call of Ancients basıp Frenzy'ye geçiyorsunuz. Hem oynaması kolay hem de etkili. Ama Inferno'nun kapısında bırakın bu yapıyı çünkü bununla Inferno'da Elite yaratık kesemiyorsunuz. Bu yüzden Inferno'da Furry Trinity dediğim çılgın ve çok riskli yeni bir yapıya geçtim.

Frenzy + Triumph: Bunu sol tıka koyun. Hasar veren ve sizi iyileştiren tek yeteneğiniz bu.
Warcry + Impunity: Bunu kullanmıyorsanız durmadan ölüyorsunuz, bu kadar basit. Sağ tıka koyuyorsunuz ve her 30 saniyede bir basıyorsunuz.
Battle Rage + Marauder's Rage: Ekstra hasar baldan tatlı, Warcry basmadan hemen önce basıyorsunuz.
Earthquake + Chilling Earth: Kalabalık grup ve Elite'lara karşı ilk saldırınız.
Call of the Ancients + Duty to the Clan: Bu ikinci saldırınız.
Wrath of the Berserker + Insanity: Bu da üçüncüsü.

Pasif Yetenekler: Pound of Flesh, Boon of Bul-Kathos, Unforgiving.

İtiraf etmeliyim, Barbar'ın oynanış zevkini ve yeteneklerini çok fazla kısıtlayan bir yapı bu. Tamamen oyundaki en güçlü üç yeteneğin üçünü de aynı anda elinizde tutabilme üzerine kurulu. Güzel yanı Earthquake + CotA + WothB üçlüsünü aynı anda kullanınca hiçbir Elite karşınızda 10-15 saniyeden fazla duramıyor. Kötü yanıysa, bunlar cooldown'daysa 5-6 tane örümceğe yem oluyorsunuz. Ayrıca kendinizi iyileştiren özellik neredeyse olmadığından Pond of Flesh ve düşmanlardan düşen sağlık topları en büyük yardımcınız. Bolca hareket edip onları toplamaya dikkat edin. **-Tuğbek**



DEMON HUNTER

UZAKLARDAN BİR OK GELİYOR DÖNE DÖNE!

Evleri yakılmış, aileleri katledilmiştir çoğunun. Yaşama enerjilerini bile yitirirler. Yalnız bunların küçük bir kısmı ölülerini gömer, bir araya toplanır ve intikam yemini ederler. Hayatlarını, aynı şeyin başkalarının da başına gelmemesi için çabalamaya adarlar. Demon Hunter, tek bir kişiyi bile kurtarabilirse dünyanın daha iyi bir yer olacağına inanarak yaşayan, geçmişi paramparça olsa da onuruna çizik atılmasına izin vermeyen bir karakterdir.

Öncelikle en bariz noktalara değinip geçelim. Demon Hunter, menzilli bir sınıf. Üstelik Wizard ve Witch Doctor'dan da daha kırılgan. Yani her şeyden çok, düşmanlarla aranızda mesafe olmasına dikkat etmelisiniz. Inferno'da neredeyse bütün düşmanlar sizi tek vuruşta indirecek. O yüzden birisi size vurabildiyse nerede yanlış yaptığınızı sorgulamaya başlamalısınız.

DH'nin diğer sınıflardan en bariz farkı iki tane güç barına sahip olması: Hatred ve Discipline. Saldırıları hatred, taktiksel yetenekleri de discipline kullanarak gerçekleştiriyorsunuz. Hayatta kalmanızın önemli ölçüde discipline'e bağlı olduğunu düşünürseniz bunu planlı harcamanız çok önemli. Discipline'iniz azalmışsa ortamdan uzamaya bakın. Gerekirse yarım dakika hiç hasar vermeden, sırf discipline'inizin dolması için kaçmaktan yerinmeyin.

Özellikle nightmare'den itibaren yanınızda mutlaka tankla gezin. İdeal olan bir arkadaşınızı (tercihen Monk) yanınıza almaktır ama Templar da bir yere kadar iş görür. İyi bir tankınız varsa düşmanlardan çok uzak durabileceksiniz demektir ki bu durumda Steady Aim çok iyi bir pasif yetenek seçeneği olarak karşımıza çıkıyor.

Smoke Screen oyunun bir numaralı yeteneği- diyecektim ki ağır bir nerf yedi. Ama yine de hâlâ DH'nin olmazsa olmaz yeteneği. Daha doğrusu Lingering Fog rünlü Smoke Screen ve Invigoration rünlü Preparation ikilisi demeliyim. Bunlar sayesinde 20-30 saniye boyunca dokunulmaz olabilir, bu süre boyunca saf hasar yağdırabilirsiniz. Buna çok güvenerek orduların ortasına dalmayın tabii, yine kenardan çalışın.

Elinizin altında en az bir tane hatred harcayan bir tane de hatred dolduran hareket olmalı. Hatred harcayanlardan Nether Tentacles rünlü Elemental Arrow hem AoE hem tek hedefler için çok çok iyi bir seçim. Özellikle de hitbox'ı büyük düşmanlara anormal hasarlar veriyor. Buz rünlü Elemental Arrow da özellikle de Cull the Weak pasifiyle birleşince oldukça etkili. Suppression Fire'lı Multishot'ı ise discipline doldurma yöntemi olarak kullanabilirsiniz. DH oyuncuları arasında Impale kullananların sayısı da hiç az değil. Çok sevdiğim Twin Chakram da sıkı ve kullanması keyifli bir yetenektir ama diğerlerinden bir tık güçsüz kalıyor maalesef.



Hatred dolduran hareketlerden ise önerilerim Devouring rünlü Hungering Arrow ya da Heavy Burden rünlü Entangling Shot olacaktır. Entangling Shot'ı Buz rünlü Elemental Arrow ya da Caltrops ile beraber kullanmayın tabii. Tek yavaşlatıcı yeter. Ama bu yavaşlatıcılardan birisini olmazsa diğerini mutlaka elinizin altında bulundurun. Bu yavaşlatıcı yetenekleri Cull the Weak ile kullanmayı da düşünebilirsiniz.

Geriye kalan 2 slotunuz için benim ilk önerim Bat Companion (güzel hatret dolduruyor) olacaktır. Kaçmak için Smoke Screen size yetmiyorsa Vault'u da elinizin altında bulundurun. AoE rünlü Marked for Death de özellikle elite moblara karşı iyi bir seçim. Bunun dışında Flying Strike rünlü Rain of Vengeance, doğru bir zamanlamay kullanıldığında Diablo'yu bile 5 saniye stun edebilen, dikkat çekici bir yetenek.

Hooked Spines rünlü Caltrops'u da efektif kullanan birçok DH oyuncusuna denk gelinebiliyor. Pasif olaraksa Sharpshooter, Archery, Vengeance yetenekleri ön plana çıkıyor. Tactical Advantage da özellikle yanınızda sağlam bir tank yoksa müthiş işe yarayan bir pasif yetenek.

Item olarak da discipline'inizi ya de discipline regen'inizi arttıran bir şeyler kullanmanız yararınıza olur. Onun dışında sırf dexterity'ye, saldırı hızına ve hasara abanın. DPS, DH için en önemli şey. Hareket hızınızı artıran bot kullanmanız da önemli. Vitality'yi abartmanıza gerek yok çünkü derdiniz hasar alınca hayatta kalmak değil, hasar almamak olmalı. **-Ömer & Can**

1-40		41-60		INFERNO	
Mouse	Entangling Shot (Chain Gang)	Mouse	Hungering Arrow (Devouring)	Mouse	Hungering Arrow (Devouring)
	Chakram (Twin)		Elemental Arrow (Frost)		Elemental Arrow (Nether Tentacles)
Action Bar	Vault (Rattling Roll)	Action Bar	Smoke Screen (Lingering Fog)	Action Bar	Smoke Screen (Lingering Fog)
	Evasive Fire (Shrapnel)		Preparation (Invigoration)		Preparation (Invigoration)
	Rapid Fire (Withering Fire)		Rain of Vengeance (Beastly Bombs)		Rain of Vengeance (Flying Strike)
	Shadow Power (Blood Moon)		Companion (Bat)		Companion (Bat)
Passive	Tactical Advantage	Passive	Tactical Advantage	Passive	Steady Aim
	Cull the Weak		Sharpshooter		Sharpshooter
	Vengeance		Archery		Archery

PC MAC

WIZARD

TOPTAN İMHA BENİM İŞİM!

Dergi toplantısında Diablo III geldiğinde herkes ne yazacak diye bölüşürken bana Wizard düşmüştü. Wizard'ı betada oynadığımdan ne kadar iyi olduğunu biliyordum. Her ne kadar kıyafetleri biraz hanım hanımcık olsa da yetenekleri çok iyiydi. World of Warcraft'ta da yıllarca hunter oynadığımdan uzaktan çalışan sınıflara karşı bir sempatim vardı ama Wizard'a bir defa alıştıktan sonra tüm sınıflarla birlikte Demon Hunter'a da burun kıvırmaya başladım. Çünkü Wizard da aslında aslanlar gibi yakından dövüşebiliyor.

Nitekim oyuna başladıktan sonra Spectral Blade ve Diamond Skin sayesinde çatır çatır ilerledim. Normal zorluk seviyesinde oyunu yakında dövüşerek bitirdim. Derken... Nightmare'e geçtim ve benim kahraman Wizard'ım Nightmare'in ortasından itibaren sapır sapır dökülmeye başladı. Artık yaratıkların ağzını yüzünü kesmek yemiyordu. Oyunun başından beri bir elimde kalkan da olsa, "ı ıh" dedim, "bu böyle gitmeyecek". Bir süre Disentegration'la ilerledim. Ama onda da olduğun yerde durmak gerekiyordu. Allah'tan Nightmare'in son bölümünü arkadaşlarımla beraber bitirdim ve fakat sonra Hell geldi! Lanet olası Belial de beraberinde geldi tabii...

Wizard, özellikle Nightmare'in ortasında itibaren tam bir kite karakteri. Asıl işi bir alana meteor ya da blizzard gibi zarar verici ve mümkünse yavaşlatıcı büyülerini vurmak ve gene Arcane Orb gibi bir alana zarar veren diğer bir büyüsünü fırlata fırlata kaçmak. Kaçarken de Electrocute ile her fırsatta vurup manasını daha hızlı doldurmak ve gene kaçmak. Tüm bu saydıklarım tam anlamıyla level 44'te geliyor. Kite'lamak için önce haritada kaçabileceğiniz ya da etrafında turlayabileceğiniz bir alanı belirlemeniz sizin için en faydalısı. Bunu yapmak için tüm haritanın açık olduğundan emin olmalısınız. Eğer bir Act'in tam ortasında oyuna girerseniz vay halinize. Ben arkamda 50 farklı türden yaratıkla yarım saat koşuşturduğumu ve ilk fırsatta köye gitmek için portal açtığımı bilirim. Eğer sizi yanına çeken veya sizden daha hızlı koşabilen yaratıklarla kapışıyorsanız vay halinize. Diamond Skin hayatınızı kesinlikle kurtaracak ve sık sık başvuracağınız en önemli yeteneğiniz. Ayrıca yanınıza sizi iyileştirecek ve ölmek üzereyken yardımınıza koşacak bir Templar almışsanız hayatta kalma olasılığınız daha da artıyor.

Tabii ki en önemli yeteneğiniz Intelligence. Ondan sonraki yetenek ise haliyle Vitality.

Zırhınız az olduğundan sizi hayatta tutup kalabalıkların arasından sıyıracak kadar sağlık yeterli olacaktır. Siz kaçak dövüşeceksiniz. Kalabalıkları peşinize takip hepsine birden vuracaksınız. Özellikle çok oyunculu modda büyük gruplara ölüm yağdıracak olan sizsiniz. Eğer sizi kurtaracak bir tankla grup olmuşsanız tank size bayılacaktır. Maalesef oyunda büyü gücünüzü artıracak iksirler yok ve sağlık iksirlerini şeker gibi tüketemiyorsunuz. Bu da dar alanlarda ya da sağa sola duvar açan düşmanlarda başınızın bol bol belaya gireceği anlamına geliyor. Benim size tavsiyem şu olacak: Eğer mümkünse o yaratıkları haritada yolunuzun üstünde olmayan bir yere çekin ve orada ölün. Böylece bölümü bitirmek için yolunuz açılacaktır. Ya da en azından yanlarından hızla koşup kaçabilirsiniz. Tüm Wizard'ların tercih etmediği ama benim ara ara faydalandığım bir başka büyü ise Hydra çıkartmak. Hydra'nın verdiği zarar çok büyük olmasa da stabil. Bu sayede, en azından bol koşuşturup az vurabildiğiniz boss savaşlarında devamlı olarak zarar verdiğini bildiğiniz bir hydraya güvenip o boss'u çok daha uzun zamanda ama mutlak surette geçebilirsiniz. Bana inanmazsanız Belial'e sorun. O baş belası size söyleyecektir. **-Burak**



WIZARD YETENEK ÖNERİLERİ

SINGLE İÇİN	TANK İÇİN	CO-OP İÇİN
Fare yetenekleri Defensive: Slow Time-Time shell Conjuration: Magic Weapon-Venom **Aksiyon barı yetenekleri** Secondary: Disentegrate-Volatility Force: Blizzard-Unrelenting Storm Conjuration: Energy Armor-Pinpoint Barrier Force: Meteor-Comet **Pasif yetenekler** Glass Cannon Astral Presence Evocation	**Fare yetenekleri** **Spectral Barrier:** Deep Cuts **Arcane Orb:** Obliteration **Aksiyon barı yetenekleri** **Defensive:** Diamond Skin-Crystal Shell **Defensive:** Frost Nova-Cold Snap **Conjuration:** Magic Weapon-Electricity **Mastery:** Explosive Blast-Unleashed **Pasif yetenekler** Glass Cannon Blur Evocation	**Fare yetenekleri** **Electrocute:** Surge of Power **Arcane Orb:** Obliteration **Aksiyon barı yetenekleri** **Defensive:** Diamond Skin-Enduring Skin **Force:** Meteor-Meteor Shower **Conjuration:** Magic Weapon-Venom **Mastery:** Explosive Blast-Obliterate **Pasif yetenekler** Glass Cannon Blur Arcane Dynamo



MONK

KÖTÜLÜĞE TEKME TOKAT GİRİŞMEK ÜZERİNE

Sağlam bir Necromancer+Paladin oyuncusu olarak, bu sınıfların Diablo III'te olmayacağını öğrendiğimde hayal kırıklığına uğramıştım. Belki de ilk kez büyük bir oyunda hiçbir sınıfa sempatim yoktu. Ana karakterde kararımı vermemi sağlayan ise "Sierra, Diablo: Hellfire'da Monk'a güvendiyse ve Blizzard bunu tekrarlıyorsa, bir düşündüğü vardır" fikri oldu. Zira betadaki hızlı dövüş dinamiklerini görünce de kararımı verdim. Monk yetenekleriyle biraz Paladin'i, biraz da Assassin'i andırıyor. Barbarın aksine, çok hızlı ve çok kırılgan. Eğlenceli oynanışının yanı sıra bağnaz yapısı nedeniyle diğer karakterlerle, özellikle de Scoundrel ile muhabbeti sırasında sıkça gülümsedim.

Monk'un Diablo III coop'undaki ana görevi arkadaşlarını hayatta tutmaktır. Bu sözümden aklınıza yalnızca iyileştirme yetenekleri gelmesin. Monk, ekibin dodge şansını artırarak yenilen hasarı azaltarak da grubu destekler. Aynı zamanda düşmana stun basarak hayati önem taşıyan saniyeler kazandırır ve ölümcül vuruşlarını keser. Bu nedenle iyi bir Monk her zaman aranan bir takım oyunusudur.

OYNA, MONK'LA OYNA

Umut Sarıkaya'nın "Sıç, montla sıç" esprisini "Monk ile" şeklinde yüzlerce defa yaptıktan sonra ara başlık yapmamaya karar verdim. Yine de biraz etkisi kaldı galiba. Neyse, konumuza dönelim.

Monk aynı zamanda Diablo III'ün en stratejik sınıflarından biri. Bunu oyun ilerledikçe, Hell'e hatta Inferno'ya geçince anlayacaksınız. Normali unutun, keyfinize göre oynayın. Unutmayın, Normal zorluk Diablo III'ün sadece tutorial'ı. Monk'la oynarken de en hoşunuza giden, egonuzu okşayan yetenekleri kullanın. Nightmare ile oyuna başlayacak, Hell'de stratejiler türetmeye kasacaksınız. Zorlandığınız bir yerde mob'ları bir köprü ya da merdiven girişine çekecek, Inner Sanctuary üzerine Consecration açarak yollarını tıkayacak, arkadaki Wizard ve Demon Hunter tarafından indirilmelerini izleyeceksiniz. Yaratıkların ortasına intihar dalış yapmak yerine Cyclon Strike ile etrafınıza toplayacak, onları Whirlwind yapan Barbar'a yem edeceksiniz. Bu arada Mantra of Evasion üzerine Hard Target Perseverence koyarak Barbar'ın da %20 daha az Stun yemesini sağlayabilirsiniz. Alın size ölüm makinası, alın size sinerji. Acil sağlık mı lazım? Basın Breath of Heaven üzerine Circle of Life'ı, hayır duası alın. Açın Mantra of Healing üzerine Circula Breathing'i, Spirit dolsun bir yandan.

Silah seçiminde çift el (ör. Daibo) yerine tek ellik iki silah tercih edin. Unutmayın, "ruhani" bir varlık olan Monk'un her şeyi "Spirit"e bağlı. Yavaş çift elliler yerine hızlı tek elli silahlarla üç vuruşta 18 Spirit doldurmalısınız.

Inferno'da en baba Barbar bile yatıyor mu? Çok doğal, Inferno mob'larına yalnızca yüksek HP'ye güvenip gitmek akıl kârı değil. Halbuki 2500 üzeri Dexterity'ye ulaşan Monk çoğu atağı dodge'layıp hayatta kalacaktır. Hele üzerinizde 800+ All Resistance varsa değmeyin keyfinize (bu demek değil ki HP önemli değil. Vitality'niz yeterli değilse ölmeye mahkumsunuz).

PS: Çift Monk dehşet saçma keyfini yaşattığı için Interceptor'a teşekkürler. **-Göker**

MONK BUILD ÖNERİLERİ

Seviye 1-40 Arası

Yazıda bahsettiğim gibi oyunun normal zorluğu yalnızca alıştırma olduğundan nasılk eğleniyorsanız, ne göze goş geliyorsa onu açın. Ama Nightmare'den itibaren tavsiyelerim şu şekilde:

Pasif Yetenekler: Exalted Soul (100 Spirit verir, her zaman, illa ki) ,The Guardian's Path ve Chant of Resonance (Açılınca Beacon of Ytar'a geçilebilir)

Yetenekler: Way of hundred fists + Hands of Lightning (başlarda ekstra dps için) , Lashing Tail Kick + Vulture Claw (Açılır açılmaz Wave of Light + Exploding Light) ve üstüne tabii ki Breath of Heaven + Circle of Life.

Seviye 41-60 Arası

Pasif Yetenekler: Exalted Soul (olmazsa olmaz), Seize the Initiative ve Pacifism (Combination Strike tercih edilebilir)

Yetenekler: Yukarıdaki listeye Sweeping wing + Fire Sworm eklenebilir. Yancıları temizlemeye yardım edecektir. Hatta öncesinde Cyclon Strike ile yanınıza toplayabilirsiniz. Breath of Heaven + Circle of Life'ı da çıkartmayın kesinlikle.

INFERNO

Eveeet acı başlıyor.

Pasif Yetenekler: Exalted Soul'un yanında Near Death Experience (resmen ikinci bir şans veriyor bu)

Yetenekler: Way of Hundred Fists + Windforce Flurry (fazladan %250 damage), Exploding Palm + Essence Burn, Breath of Heaven + Circle of Life (Çift Monk'ken bile daha fazla heal'i tercih ettik), Seven-Sided Strike (Hayati 3 sn kazandırır + Sudden Assult ya da Pandemonium) , Wave of Light + Blinding Light (ya da Empowered Wave) Kaçmak için Fliying Strike + Fliying Side Kick kullanılabilir.



WITCH DOCTOR

AÇILIN, BEN DOKTORUM!

Eğer Witch Doctor oynayacaksanız şunu bilin: Siz bir yürüyen hayvanat bahçesisiniz. Bir Gargantuan, dört Zombie Dog ve altı Fetish Fighter'ı aynı anda summon ederek ufak bir ordu haline gelirsiniz. Ancak asla unutmayın ki, bu ufak ordunun ana görevi hasar vermek değil, hasarı bölmek ve sizden uzak tutmak. Sizin çatışmanın biraz uzağında durup, en tehlikeli düşmanları seçerek en ağır hasarı verecek şekilde yeteneklerinizi belirlemiş olmanız lazım.

Sacrifice Skill'ini mutlaka Zombie Dogs ile birlikte almalısınız. Oyunun başlarında köpekleri patlatarak hasar vermek iyi bir fikir olsa da, Nightmare ve ötesinde bunu yaptığınızda 120 saniye yeni köpek çıkartamayacak olmanız, düşmanlarınızla arasındaki duvarın yok olması anlamına geldiğinden 30. level'dan sonra kullanmanızı tavsiye etmem.

Nightmare ve sonrasında en çok işinize yarayacak skill'lerden birisi de Mass Confusion. Etrafınız sarıldığında veya çok kalabalık dövüşlerden önce, düşmanların ortasına dalarak bastığınızda, etkilenenlerin dönüp kendi arkadaşlarına dalmasına sebep oluyor. Mass Hysteria Rune'u ile birlikte kullandığınızda, etkilenmeyenler de donup kalıyor ki daha ne olsun!

Decay Skill'leri başlarda hayatınızı çok kurtaracak olsa da, 40'tan sonra etkinliğini tamamen kaybediyor. Bunda en önemli etken, çok fazla mana gerektirmeleri. Spirit Barrage gibi direk hasar veren yetenekler de %190 Weapon Damage nedeniyle verimsiz kalıyor (Elective Mode'da oynuyorsunuz değil mi bu arada?). 40'tan sonra Decay tarafından hiçbir skill seçmenize gerek yok şimdilik. Bir tek 54. level'da açılan Zombie Rush (Zombie Bears) biraz mantıklı olabilir ama çook mana harcıyor. Şahsen ben kullanmıyorum.

RAHAT İLERLEMENİZİ SAĞLAYACAK BUILD'LER

Tabii ki Hell'den itibaren "rahat ilerlemek" kavramı bir şey ifade etmeyecek :) Ancak durumlar çok özel olarak aleyhime işlemediği sürece, aşağıdaki build'ler beni iyi idare etti. Sizin oyun stilinize, katılan diğer oyuncularla birlikte nasıl bir takım oluşturduğunuza bağlı olarak ince ince "hangi skill, hangisiyle gider" diye düşünerek seçmeniz gerekecektir. Bunu göz önünde bulundurarak, aşağıdaki tavsiyelerime geçebiliriz:

1-30 Arası
Primary: Poison Dart (Splinters) veya Firebomb (Flashfire)
Secondary: Grasp of the Dead (Unbreakable Grasp), Firebats (Direbats)
Defensive: Zombie Dogs (Final Gift, Life Link)
Terror: Sacrifice (Black Blood veya Next of Kin)
Decay: Zombie Charger (Undeath)
Voodoo: Gargantuan (Humongoid)

30-50 Arası
Primary: Poison Dart (Splinters) veya Firebomb (Flashfire)
Secondary: Firebats (Direbats)
Defensive: Zombie Dogs (Final Gift, Life Link), Hex (Hedge Magic)
Terror: Soul Harvest (Siphon, Soul to Waste), Mass Confusion (Unstable Realm)
Decay: Acid Cloud (Acid Rain), Wall of Zombies (Barricade, Unrelenting Grip)
Voodoo: Gargantuan (Restless Giant), Fetish Army (Fetish Ambush)

50 ve Üzeri
Primary: Poison Dart (Splinters) veya Plague of Toads (Rain of Toads)
Secondary: Plague (Pestilence)
Defensive 1: Zombie Dogs (Life Link), Hex (Hedge Magic)
Terror: Soul Harvest (Siphon), Mass Confusion (Mass Hysteria)
Defensive 2: Spirit Walk (Honored Guest)
Voodoo: Gargantuan (Restless Giant), Big Bad Voodoo (Rain Dance)

WD'ların Inferno'da tek başına hayatta kalması biraz zor. Templar'ın ilkyardım hizmetlerinden faydalansanız bile, tek başınıza bitirmeniz mucize gibi gözüküyor. Yine de ayakta durabilmek için Mass Confusion (Paranoia) gibi kalabalık kontrolü skill'i, Spirit Walk (Honored Guest), Soul Harvest (Siphon) mutlaka alınmalı. En sağlam vuran büyü Firebats (Direbats) ama buna mana yetiştirmek için sürekli mana arttıran pasiflere, itemlara veya Haunt (Draining Spirit) gibi skillere ihtiyacınız olacak.

Benim uyguladığım ve pek takılmadan ilerlememi sağlayan bir yetenek seti var. Bunları "***Hayvanat Bahçesi***" ve "***My Name is not Fizban***" olarak isimlendirdim (evet, bu isimleri şimdi verdim :). Hayvanat Bahçesi'nde Zombie Dog ve Gargantuan, MNINF setinde ise Hex mutlaka olmalı. Eğer bu üçünü birlikte kullanır iseniz, Mouse Skill'lerine de Poison Dart (Splinter) ve Firebats (Direbat) alırsanız bayağı dengeli ve güçlü bir karakteriniz oluyor. Sağlam hasar vermek için Intelligence'a abanan eşyalar alın, mana'nızı en çok Firebat saldırısı düşürecektir. Bu saldırının özelliği, düz bir çizgide herkese %250 vurması, ama çok mana gidiyor. Firebat kullanacağınız zaman, dördüncü skill olarak Big Bad Voodoo (Rain Dance) alırsanız bayağı rahat edersiniz.



Eğer Hayvanat Bahçesi ile gidecekseniz mutlaka Jungle Fortitude, Zombie Handler ve Fierce Loyalty alın. Mana gerektiren Firebats gibi saldırı büyülerine abanacaksanız Spiritual Attunement, Gruesome Feast ve Blood Ritual alabileceğiniz en iyi pasif yetenekler. Zehir vuran büyüler kullanacaksanız Bad Medicine'i alın.

Size özellik katan her item, hayvanlarınıza da benzer özellikler verecektir. Bu yüzden, Thorns, Regeneration ve sağlık artıran özellikler Hayvanat Bahçesi setinde çok işinize yarayacaktır. -**Sinan**

BINARY DOMAIN

BANA BİNALİ DE -SİNAN AKKOL

*"**TEKNOLOJİ GÜZEL ŞEY,** ama onunla işini gördükten sonra kapatacaksın. Çok uğraşırsan kafayı yersin bu teknolojiyle"* diyen güzide hükümet yetkililerimiz, Binary Domain'i görseler herhalde kafayı yerler. İnsan kılığına girmiş, hatta kendilerini de insan sanan robotların cirit attığı bu oyuna maruz kaldıktan sonra yapacakları ilk icraat, memleketin tüm beyaz eşya dükkanlarına baskın verip mutfak robotundan başlayarak, şu yerleri süpüren yassı süpürgeye kadar, kutusunda "robot" yazan her beyaz eşyayı imha etmek olur. O yüzden, bi zahmet bu oyundan haberdar olmasınlar.

ARAMIZA DUVARLAR ÇEKİLMİŞ

Çok yakın bir gelecekteyiz. Küresel ısınma dünyayı mahvetmiştir, kıyı şehirlerinin çoğu sular altında kalmıştır. Bundan en kötü etkilenen ülke ise Japonya'dır. En azından Tokyo'yu kurtarabilmek için şehrin etrafına devasa bir Deniz Duvarı örmüşler ve şehrin en zenginleri huzur içinde yaşayabilsin diye Tokyo'nun üstüne dev sütunlar üzerinde duran yeni bir şehir inşa etmişlerdir. Sonuç, son 20 yıldır oynadığımız, gördüğümüz tüm bilimkurgu şehirlerindeki gibidir: Alt şehirde yaşayanlar sefalet, şiddet ve açlık çekerken, üst şehirdekilerin ruhu bile duymaz.

Ama konumuz bu değil. Konumuz, Japonya dahil hemen her ülkenin başvurduğu bu yeni şehirlerin inşasında kullanmak üzere yeni bir işgücünün gerekmesi. Robot teknolojisinin gelişmesiyle bu sorun çözülmüş, Amerika'nın Bergen ve Japonya'nın Amada şirketleri arasında robotik teknolojisi konusunda kıyasıya bir mücadele yaşanmıştır. Sonuçta Bergen global teknoloji yarışını kazanır, Amada ise sadece Japonya içinde kısıtlı kalır.

Ta ki 2040 yılına dek. Bergen şirketinin ana merkezini basan tek bir adam, her şeyi değiştirir. Bir elinde silah, kameraların önünde yüzünün etini ve derisini yolan adam, aslında bir adam değildir. Bir robottur. Üst derisi o kadar gerçekçidir ki, yıllardır çalıştığı bu firmada kimse onun robot olduğunu anlamamıştır. İşin ilginci, kendisi de robot olduğunu o ana kadar bilmemektedir. Bu tür birkaç robotun daha bulunması, üstelik çok üst mevkilerde olmaları ülkeleri dehşete düşürür: Hollow Child dedikleri bu yeni türe karşı harekete geçerler.

Bu kadar üstün bir teknoloji ve kendini insan sanacak kadar gerçekçi bir yapay zekânın ancak kendini dış dünyaya kapatmış olan Amada şirketinden gelmiş olabileceğine karar verilir. Gizli bir operasyonla Amada'nın bu işteki parmağını ortaya çıkaracak özel bir ekip hızla Tokyo'ya gönderilir. Oyunumuz başlar, ekibin çok konuşan lideri Dan pamuk ellerimize teslim edilir.

SES...SE...SE...SES VERİYORUM

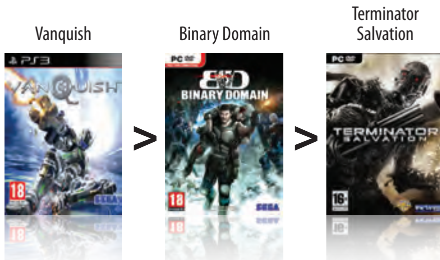
Binary Domain yıllardır bildiğiniz, sevdiğiniz siper tabanlı aksiyon oyunu. Kütük kollu zenci askere kadar, *Gears of War*'dan kopya çekildiği çok belli. Allah'tan *Yakuza*'yı da yapmış olan Sega'nın alt ekibi dersine çok iyi çalışmış da, oyunun aksiyonu çok parlak. Silahların vuruş hissi çok tok. Robotların kendi canlarını umursamaz tavırları, vuruldukça üst kaplamalarının açılıp alttaki elektroniklerin ortaya çıkması falan iyi düşünülmüş. Bacakları kopan robotların inatla yerde sürünerek üstünüze gelmeye devam etmeleri ise size mini-Terminatör anları yaşatabilir. Yalnız bir sıkıntısı var, düşman çeşitliliğinin çok az olduğunu oyunun yarısından sonra hissedeceksiniz. Boss düşmanlar çok güzel düşünülmüş ve tasarlanmış (bir otoyolda başınıza musallat olacak düşman var ki, hayran kalacaksınız) ancak normal iki ayaklı, deyim yerindeyse "er robotlar" o kadar fazla sayıda ve sürekli geliyorlar ki, bir süre sonra iyice bayılıyorsunuz. İlerleyen bölümlerde de bu durum değişmiyor, yeşil er robotlara, kırmızı ve maviler ekleniyor. Çok seyrek olarak gelen ninja robotlar ve hayvan gibi hasar alan iri robotlar da olmasa aynı robotları kırmaktan kusabilirdik.

Gears of War'dan kopya çekerken masaya kendine has kartlarını da açıyor *Binary Domain*, ama ne yazık ki bu elin iyi dağıtılmadığını hızla anlıyorsunuz. Oyunun en büyük kozu, sesle yönetim. Bunun için bir mikrofonunuzun olması gerek, daha sonra ses menüsünde oyuna verebileceğimiz 50 ila 80 arası komutu algılayıp algılamadığını test ediyorsunuz. Komutlardan "Beni Koru", "Saldır", "Geri Dön" gibi 6-7 tanesini çok kullanacaksınız. Bunun haricindekilerin çoğu, oyun içinde NPC'lerin size sorduğu diyaloglarda verilen cevaplar.

BEN OLSAM

Ben olsam Amerika yapımı oyunlardaki standart tipler ve oynanış yerine daha fazla Japon kültürüne özgü tasarımlar ve karakterlere yüklenirdim. Böylece zaten bu türü mükemmelleştirmiş Gears of War gibi oyunlarla karşılaştırılmaktan kendimi kurtarmaya bakardım. Bunun başarılmış hali için bakınız: Vanquish.

Vanquish > Binary Domain > Terminator Salvation



Eğer oyun telaffuzunuzu kabul ederse, menüde ses komutlarının %60-70'ini tutturabiliyorsunuz. Ancak çatışma sırasında bu komutları doğru verebilme oranınız %10-20'lere düşüyor. Kısa süre sonra da sıkılıp sesli komut sistemini kapatıyorsunuz.

Oyunun diğer ilginç özelliğiyse silah arkadaşlarınızın size güven duymasını sağlamanız. Bunun için iyi çatışmanız, yanlışlıkla onları vurmamanız ve çatışma sonrasında sizinle konuştukları zaman hoşlarına giden yanıtlar vermeniz gerek. Size güvenen arkadaşlarınız, verdiğiniz komutları hemen yerine getirirken, güvenmeyenler "şimdi olmaz" diyebiliyor.

Ve *Binary Domain*'in en büyük sorununa geliyoruz böylece: Oyunda ne sesli komut sistemine ihtiyaç var, ne de güven sistemine. Bu iki sistem de oyuna zerre katkıda bulunmuyor. Çünkü çatışmalarda silah arkadaşlarınızı yönetmenin size bir getirisi olmuyor. Üstünüze gelen ateşi bölmeleri yeterli. Çatışma sonrası size sordukları sorulara ise "Yes", "No" gibi insanın aklına ilk gelecek kelimelerle verdiğiniz cevapları oyun kabul etmiyor. İlla ki oyunun istediği kelimelerle cevap vermeniz gerekiyor. Örneğin "Ooo, adamım çok iyi çatıştın, tebrik ederim" diyen birine "Thank you" demeyi beklerken seçenekler "Are you stupid?", "Shit!", "I love you!" gibi saçma sapan cümleler oluyor. Kısacası, sesli komut ve güven sistemlerinin farkına 15 dakikada vardıktan sonra, oyun boyunca bir daha aklınıza bile gelmiyorlar.



Minigun'ı ele geçirdiginizde şöyle bir "ohhh" çekerken bulabilirsiniz kendinizi.

DİĞER YANDAN...

Neyse ki *Binary Domain*'i diğerlerinden ayıracak iki özelliğin de çuvallaması, oyundan alacağınız zevki hiç azaltmıyor. Oyunun aksiyonu çok iyi. Hikâyesiyse başta tırt gibi gelse de, kısa süre sonra ilgi duymaya, ana karakterimiz Dan'in maymunluklarına ısınmaya başlıyorsunuz. Sonlara doğru ise oyunu bitirmeden başından kalkmak istemiyorsunuz. 8 saatlik senaryoyu bitirdiğinizde kesinlikle tatmin oluyorsunuz (bu arada, Credits'i sonuna kadar izleyin mutlaka).

Ne yazık ki aynı güzel şeyleri oyunun multiplayer tarafı için söylemek güç. Oyunu PC'de birlikte oynayacak arkadaş bulmak zaten güç (ne yazık ki konsollarda da, PC'de de pek satmadı), online modlarının çok da keyifli olduğunu söyleyemeyeceğim. Üstünüze dalga dalga gelen robotlara karşı 4 kişi durmaya çalıştığınız mod bir süre eğlendirse de, bir *Left 4 Dead* değil kesinlikle.

Multiplayer'ı da pek iç açıcı olmadığından, kısa sürede ömrünü tamamlayıp kenara kaldıracağınız bir oyun olmuş *Binary Domain*. Ama sakın aşağıdaki notu "ouuw, 7.0 almış oyun, yani çok kötü" diye algılamayın. Sevdiğiniz türde bir oyunsa 5.0 üzeri bir oyun da oynanmayı hak eder benim görüşüme göre (oyun sektöründeki 7.0 ve üzeri iyi, altı kötü oyundur önyargısına kılım :)

Ve Sega'yı da böyle bir oyuna imza attığı için her halükarda takdir etmek lazım. *Yakuza* serisini yapan Toshihiro Nagoshi tarafından yönetilmiş ve Japonların "siper tabanlı aksiyon" türündeki ilk ciddi denemesi bu. Son yıllarda iyice yükselen "içine kapanan Japon oyun sektörü kan kaybediyor, artık Batı'dan örnek almamız lazım" seslerinin ilk somut örneklerinden olması ve oyunda kendi içine kapanmış bir Japonya'ya kaba kuvvetle sızmaya çalışmamız değişik ve manidar bir tesadüf olmuş. Garip adamlar valla şu Japonlar.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Grafikleri ✓ Hikayesi
- ✓ Robotları özellikle Boss'ları
- ✓ Silahlar
- ✗ Multiplayer olmasa iyiymiş
- ✗ Sesli komut sistemi ✗ Güven sistemi
- ✗ Kendini tekrarlayan düşmanlar ve bölüm tasarımları



Burun karıştırma alışkanlığından vazgeçemedim bir türlü.

Gel bakalım kocaoğlan. Seninle tatlı tatlı sohbet edelim.



→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** SEGA → **Dağıtım:** www.playstore.com → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 80 TL (Playstore), 40$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 18 → **Dahası İçin:** www.binarydomaingame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Ticari olarak kaybedeceği belli bu oyun, en azından cesaret edip yeni bir şey denedikleri için denenebilir.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



EĞLENMEK İÇİN SABIR GEREKTİREN OYUN OLUR MU? -BURAK AKMENEK

Risen 2: Dark Waters

PIRANHA BYTES, oyunlarında geniş alanlar yaratıp buralarda istediğimiz gibi takılabilmemizi sağlayan sistemi iyi oturtmuş bir firma. Zaten *Gothic* serisinin yapımcısı olduklarından, RYO sevip de Piranha'nın tarzını bilmeyen yoktur herhalde. Sınırları olan bir yaşayan dünya yaratsalar da en azından oyuncuya keşfedecek bir şeyler bırakmayı çok iyi başarıyorlar. Etrafta dolanırken gözünüzün ucuyla fark ettiğiniz bir mağara, aslında çok büyük bir kompleksin parçası olabiliyor. Ama işte bunun tek kötü yanı, oradan geçmezseniz ve o mağara girişi gözünüze takılmazsa, koca bir macerayı ve hazineyi kaçırabiliyorsunuz. Keşfetmek zor belki ama işin güzel yanı, her keşfin sonunda mutlaka bir ödül olduğunu bilmek. *Risen 2*'de de aynı parlak işleyiş sürüyor; ama bunu yakalamak için de biraz sabretmeniz gerekiyor.

ÜFLESEN ÖLECEĞİM

Risen 2: Dark Waters'ı oynamak için ilk oyunu oynamanız gerekmiyor. Hatta ilk oyunda ne olup bittiğini bilmeseniz bile olur. Her ne kadar oyunun adında 2 rakamı olsa da ilk oyunla bağlantısı oldukça az. Bu oyun daha çok kendi başına tasarlanmış bir korsan(cılık) oyunu gibi duruyor. İlk oyundaki zırhların yerini kıyafetler, okların yerini tabancalar, elemental büyünün yeriniyse voodoo almış. Geriye kalan işleyiş aynı. Bu da oyunu, alıştığımız fantastik öğelerden uzaklaştırıp adeta bir Karayip Korsanları havasına yaklaştırıyor. Gene isimsiz bir kahramanı yönetiyoruz. Oyun gerçekten de atmosferi çok iyi yansıtan bir açılışla bizi karşılıyor. Olan biteni izlerken ufaktan havaya girip içinizden eski korsan şarkılarını söylemeye başlıyorsunuz (yoksa siz *ölü adamın sandığı üzerinde 15 adam* şarkısını bilmiyor musunuz?). Daha sonra macera başlıyor ve ilk adamınızı takip edip özgürlüğe adım atıyorsunuz. Görevleri alıp yerine getirmeye başlıyorsunuz ve çat ölüyorsunuz! Sonra yeniden oyuna dönüyorsunuz ve çat yeniden ölüyorsunuz. Ölmemek için etraftaki her şeyi toplayıp yemeniz veya dinlenmeniz gerekiyor. Bazı yerlere hemen girmek imkânsız. Ancak çok güçlenince girebiliyorsunuz ve arada bol bol ölmeye devam ediyorsunuz. Görevleri yapıp birilerini kestikçe glory puanları kazanıyorsunuz. Glory puanları oyundaki tecrübe puanları ve bu puanlarla yeteneklerinizi artırabilirsiniz. Daha ileri seviye yetenek artırımı için gidip eğitmenleri bulmanız ve onlara para vermeniz gerekiyor. Oyunun başında hem para hem de glory puanları çok yavaş geliyor. Bazı yetenekler açılıncaya kadar tam anlamıyla savaşamadığınızı bile rahatlıkla söyleyebilirim. Karşıdaki rakip size tekmeyi basarken siz ancak kılıç savurabiliyorsunuz. Bu zayıflık, oyunun toparlanmasını geciktiriyor. Ancak 3-4 saat oynadıktan sonra oyundan keyif almaya başlıyorsunuz. Bu da sabırsız oyuncuların oyundan soğumasına sebep olabiliyor. Bu yüzden de Risen 2'nin şimdiye kadar oynadığım en sıkıcı başlangıca sahip RYO'laran birisi olduğunu söyleyebilirim. Özellikle bazı yerlerde cidden tıkanabiliyorsunuz. Yetenekler yalnızca savaş için değil, tehdit ya da ikna etme gibi özellikleri de barındırıyor. Ama genelde konuşmalarda hangi yoldan giderseniz gidin, sonuç aşağı yukarı aynı yere vardığından ötürü seçimleriniz pek fazla fark yaratmıyor.

Savaşlar heyecanlı geçiyor. Çok yavaş dolan ama kodu mu oturtan ateşli silahların aksine kılıçla düşmanlarınızı oldukça hızlı bir şekilde doğraya-

Ben Olsaydım

Oyunun başlarında karakterleri daha denk düşmanlarla karşı karşıya getirirdim ya da en azından karaktere bir yenilenme büyüsü falan verirdim. Sanki yokuş yukarı araba kaldırmaya çalışır gibi oyun yapılmaz ki! İnsanın tüm hevesini yiyip bitiriyorsunuz. Sadece bu da değil, oyuna direkt zarar veren büyüler eklerdim. Daha da çok silah ekler ve epik silah görevlerini daha eğlenceli yapardım. En azında epik görevlerin ödülleri daha bir anlamlı olurdu. Gemileri yönetme imkânı tanırdım. Oyunu bu kadar çok boğmazdım. Odak eğlence ve macera olmalı sevgili Piranha Bytes! Burayı biraz daha da zorlarsam Oyunezer olacak, en iyisi susayım ben.



Bir barbekü partisine katılmadan önce diğer davetlilerin kimler olduğuna bakmakta fayda var.

İri kıyım düşmanlar göz korkutma konusunda başarılı ama çok terletmiyorlar.





biliyorsunuz. Ama her iki tür silaha da ihtiyacınız oluyor. Yetenekleriniz geliştikçe, özellikle silah kullanan rakiplerinize karşı çok eğlenceli düellolar atabiliyorsunuz ama iş yaratıklara geldiğinde durum biraz değişiyor. Özellikle sizi sersemleten ve gerilip vuran yaratıklara karşı çaresiz kalmak bazen savaşın kontrolünü elinizden tamamen alıyor. Bug'lar sayesinde, bazı bölüm sonu canavarlarını bir yerlere sıkıştırıp durmadan vurarak indirebiliyorsunuz.

NEREYE HEMŞERİM?

Tabancayla kilitlenip nişan aldığınızda (otomatik nişan alınıyor) bazen karakteriniz arkasını dönüp bambaşka bir yere ateş edebiliyor. Oyunda yanınıza aldığınız farklı karakterler size savaşta büyük fayda sağlayabiliyor. Özellikle iyileştiren karakter sıkça hayatınızı kurtarıyor. Ama bazen bu karakterlerin savaşa girmeyeceği ya da sizi iyileştirmeyeceği tutuyor. Öyle öküzün trene baktığı gibi bakabiliyorlar. Bu da savaşı kaybetmenize ya da daha çok kaynak harcamanıza sebep oluyor. Savaşlarda silahların yanı sıra voodoo büyüleri yapabiliyorsunuz. Fakat voodoo düşmanınıza direkt olarak zarar vermek yerine onu lanetlemek ve böylece özelliklerini düşürmek ya da aklına girip başka bir düşmanınızla kapıştırmak gibi işlere yarıyor. Tabii ki bir görevi çözmek için bir karakterin aklına girip, onun ağzından emirler vermek gibi eğlenceli seçenekleri de size sunuyor. Ama genel olarak düşmanı yok etmek yerine manipüle etmek için kullanabilirsiniz demek daha doğru olur.

Oyundaki seslendirmeler oldukça iyi. Espriler ve konuşmalar birçok korsan klişesinden uzak. Bu da etrafınızda gerçekten fantastik bir dünya olduğu hissini uyandırıyor. Bu dünya yaşıyor ve kendi düzeni var. Espriler anlamsız şakalardan oluşmuyor ve karakterlerin gerçekten bir "karakteri" olduğunu hissedebiliyorsunuz. Öyle herkesi her şeye ikna edemiyorsunuz. Bir karakter bir şeyi yapmayacaksa yapmayacak demektir, başka yollar denemelisiniz. Bir de ne yazık ki oyunda çok fazla bug ve grafik hatası var. Benim en sinir olduğum, ilerlerken bir anda yerden çıkan bitkiler. Resmen bitkiler sizi görünce yerden bitiveriyorlar. Ne bereketli adammışız arkadaş! Buna ek olarak oyundaki tasarımlar kendini çok tekrarlıyor. Tamam, tropikal bitkilerin olduğu bir yerdeyiz ama her yer de birbirine bu kadar mı benzer? Bir iki yerleşim haricinde her yer birbirini andırıyor.

Piranha Bytes açık alanlar yaratma konusunda çok iyi, senaryo konusunda başarılı, oynanabilirlik konusunda "eh işte"den iyiye doğru giden bir oyun yaratmış. Ama kötü savaşlar, hayal kırıklığı yaratan voodoo büyüleri, zayıf karakter geliştirme kısmı, birbirini tekrarlayan görevler ve klişeden kaçsa da bir yerde ister istemez tuzaklara yakalanan bir işleyişle vasat bir oyun ortaya koymuş. Başlarda çok sıkıldığınız, ama sonrasında deliler gibi eğlendiğiniz epik bir oyunla karşı karşıyasınız demek çok zor.

Son Karar

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

İlla korsan içerikli RYO oynayacağım derseniz bir kereliğine bitirebilirsiniz.

6,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



→ **Tür:** RYO → **Yapım:** Piranha Bytes → **Dağıtım:** Deep Silver → **Sistem:** İdeal → **Kutulu:** - → **Dijital İndirme:** Steam (50$)
→ **Yaş Sınırı:** 16 → **Dahası İçin:** www.risen2.com

Ne İyi Ne Kötü?

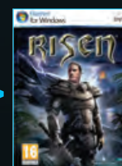
- ✔ Seslendirme ve müzikler
- ✔ Senaryonun akışı
- ✖ Ağır başlayan oyun
- ✖ Bolca bug

Kingdoms of Amalur



>

Risen



>

Risen 2



BİR GRİFİN, BİR AKREP, BİR KURT VE BİR ÇAKAL BİR BARA GİRMİŞ... -EKREM ATAMER

CONFRONTATION

“KENDİMİ AÇIKLAMAMI MI İSTİYORSUNUZ? Pekâlâ. Kadim kehanetler, Lordum. Eski çağların korkunç bilgeliğiyle görülmüş ve en karanlık köşelerde fısıldanmış sözler! Hem de bu sefer eşi benzeri görülmemiş bir karanlıktayız. Ay, akan kanla uzun yıllar kızıl doğacak! Güneş, yakılacak ateşlerin yanında sönük kalacak! Zehir, işlenmemiş vücut bırakmayacak. Gözlerinize bakıyorum Lordum ve neden bahsettiğimi anladığınızı görüyorum. Evet, Rag'narok! Syharhalna'nın sonsuz çöllerinin altında, akrep insanlar bir varlığı bu dünyaya çağırdılar. Simya tanrısı Arh-Tolth, şimdi bile güçlerini artırmalarına yardım ediyor. Diğer düşmanlarımız kim bilir neler peşinde! Biz Akkylanyalılar, Merin'in ateşinin sahipleri, hazırlanmak zorundayız. Günlerin sonu yakındır.”

Rol yapma öğeleriyle gerçek zamanlı stratejiyi birleştiren oyunlar oldum olası ilgimi çekmiştir. Sanırım oynadığım ilk örnek *Magic & Mayhem*'di. Aklıma sonra gelen *Warcraft III*, pek tabii *Spellforce* ve son olarak herkese şiddetle önerdiğim, nedense bir türlü popülerleşmemiş *Warlords: Battlecry* serisi.

Yakın tarihte bu türden pek çok oyun çıkmaya başladı. *Warhammer 40K: Dawn of War*, üçüncü ek paketinden itibaren bu yola yakınlaşmaya başladı ve *DoW II*, işi tamamen taktik RYO'ya dönüştürdü. Niye bu kadar tarihçe verdim? Çünkü *Confrontation*, benim gözümde sürekli olarak *Warcraft III*'ün “taktik” görevleriyle, *DoW II* arasında gidip gelen bir oyun.

OYUNCAK DEĞİL ONLAR, STRATEJİ OYUNU FİGÜRÜ!

Tesadüf mü bilinmez, *Confrontation* da *DoW* gibi bir masaüstü minyatür oyununu temel alıyor. Rackham Entertainment isimli Fransız firmanın *Confrontation* isimli bu savaş oyunundan türeyen bilgisayar oyununun geliştiricisiyse Cyanide. Kendilerini *Game of Thrones* oyunlarından ve *Blood Bowl*'dan hatırlayabilirsiniz. Meraklısıysanız, birkaç spor oyunu da yapmışlar zamanında.

Her zamanki gibi oyuna geçmeden önce teknik kısımlarına bir göz atmak istiyorum. Grafikler konusunda oyunun vasat olduğunu söylemek durumundayım, üstelik optimizasyonu da sınıfta kalıyor. Ancak grafik kalitesine çok takılmayan bir insan olarak, mekânları beğendiğimi söyleyebilirim. Nesneler bazen tekrar etse de, girdiğiniz ortamlar yeterince göz dolduruyor. Sanırım genel tarzları hoşuma gittiği için bana olduğundan da iyi göründüler.

Gelelim oyuna... *Confrontation*'ı döndürülebilir bir kamerayla yukarıdan izliyorsunuz. Bu kısım önemli çünkü oyunda sürekli kamera döndürüyorsunuz. Özellikle de kapalı mekânlarda girdiğiniz odalara bakınmak için bu şart ve biraz sıkıcı hâle geliyor açıkçası. Her bölümün başında hâlihazırdaki kahramanlarınızdan dört tane seçiyorsunuz. Her kahramanın altı taneye kadar özelliği oluyor (gerçi bölümlerin içinde bazen farklı özelliklere de kavuşabiliyorlar). Artık tüm oyunlarda görmeye alışık olduğumuz üzere standardize edilmiş kontrollerle oynanıyor, o yüzden eski oyunlardaki gibi parmaklarınız klavyede dört dönmüyor. Gereğinde de oyunu durdurup komutlarınızı rahatça verebiliyorsunuz. Masaüs-

BUUU, DÜŞMAN VARMIŞ, NE TARAFTA ACABA?

Oyunun yön bulma sistemi oldukça sorunlu. Karakterler arada ters taraflara gidiyor, bazen de oldukları yerde yürüyor ya da aşırı yavaş hareket ediyorlar. Neyse ki haritada gittiğiniz yerleri işaretliyor da siz yönünüzü kaybetmiyorsunuz.

Dawn of War II > Confrontation





tünde on altı, bilgisayar oyununda ise dört grup olmasına rağmen tek kişilik oyunda sadece biriyle oynuyorsunuz.



Codex, içindeki çizim ve yazılarla oyunun geçtiği dünya hakkında istemediğiniz kadar bilgi sunuyor.

Confrontation'da bir eşya sistemi yok ama zırh-silah puanları bulduğunuzda takımınızı güçlendirmek için çeşitli seçeneklere sahipsiniz. Örneğin bir zırh puanı karakterlerden birine büyü ya da fiziksel koruma özelliği sağlarken, bir başkasında sağlık artırmaya yarayabiliyor. Her puandan sonra da, bulduğunuz "glyph" puanları ile yine üstteki gibi bazı seçenekleriniz oluyor ve glyph verebiliyorsunuz. Son olarak seviyeniz arttıkça yetenek puanları kazanıyorsunuz ve bunlarla yeteneklerinizi güçlendirebiliyorsunuz. Ama sayısal artış dışında bir değişiklik olmuyor gördüğüm kadarıyla. Ne yalan söyleyeyim, biraz garip bir sistem. Belki masaüstünden gelen ve orada mantıklı olan bir sistemdir ama oyunda benim çok da ilgimi çekmedi. Yani bir yandan seçenek verir gibi görünse de bunu pek de yapamıyor. Daha çok "özelleşme" işini üstleniyor diyebiliriz sanırım. Ama bu da bir yandan sorun, zira kahraman sayınız zamanla artıyor ve belki siz bir tanesine "bu abi komple fiziksel bir tank olsun" düşüncesiyle yatırım yaptıktan sonra, bu görevi daha iyi yapacak biriyle karşılaşınca üzülüyorsunuz.

İster istemez karşılaştırdığım *Dawn of War II*'de, karakterlere ve olay örgüsüne alışmakta sorun yaşamamıştım. *Warhammer 40K* hakkında az da olsa bir bilgiye sahip olmamın etkisi de vardır mutlaka ama bundan ziyade hikâyenin iyi sunumu, görev içi ve görevler arası diyaloglar, brifing ekranı gibi unsurlarla oyunun kendini gayet güzel açıklamasının etkisi daha fazlaydı.

Confrontation ise bu konuda ikileme düşerek sınıfta kalıyor. Karakterleri güzelce yaratmışlar. Oyun mekaniği olarak bakınca silahları, yok efendim seçenekleri, yetenekleri vesaire, gayet iyi. E modele bakıyorum, minyatür oyunundan ya da değil, grafikleri X yıl önceden gelsin ya da gelmesin, gayet iyi duruyor. Tıklıyorum, bir şeyler söylüyor grifon mrifon, gerçi kasıntı olmak için çabalıyorlar ama... Oyunda bazı olaylar oluyor, adamın iç çatışmaları var, grup içinde çatışmalar var. Yapımcılar bu karakterleri düşünmüşler, boş bırakmamışlar. Ama bize hiçbir şey sunmuyorlar! Ben sürekli dahasını istedim. O karakterler aralarında konuşsun, kendini anlatsın, bize kendini sevdirsin diye bekledim. Ne de olsa iyi bir karakter, oyunu taşır götürür. Ama olmadı.

Oyun içi sahnelerde de benzer bir sorun var. Güzel şeyler düşünmüşler, ancak 3D bir gerçek zamanlı stratejide animasyonlarla bezenmiş sahneler veya en basitinden konuşan portreler falan bekliyorsunuz. Ancak genelde tek koparabildiğiniz, anlatıcı abinin "şöyle oldu, o da böyle hissetti, sonra kılıcı kaldırdı" şeklindeki konuşmaları ve akabinde karşınıza çıkıp atmosferi bölen diyalog kutuları oluyor.

Başka bir ikilem de oyunun dünyasında var. Codex diye üç parçalı bir veritabanı koymuşlar. Birisi... codex. Evet, codex altında codex ve onun altında da *Confrontation* dünyasına ait detaylı bilgiler, kısa yazılar var. Bunları okuyarak dünya hakkında hatırı sayılır miktarda bilgi sahibi olmanız mümkün ki tavsiye de ederim. Hiçbirisini ilk defa görmüyoruz ama okuduğum kadarıyla benim hoşuma gitti diyebilirim. İkinci kısım galeri. Tahmin edeceğiniz üzere konsept çalışmalar vesaire var bu kısımda. Son kısım olan Factions, oyundaki "birimleri" anlatıyor. Tek ve çoklu modlar için ayrı girdiler var, buradan birimlere ait yetenekleri görebiliyorsunuz. *StarCraft II*'deki Help gibi düşünebilirsiniz; karşınızdakilere nasıl yaklaşacağınıza yardımcı olsun diye eklenmiş. Özellikle yeni çıkan düşmanların ne yapacağını bilmek işe yarıyor... diye düşünebilirsiniz. Ne var ki böyle güzel bir işe girişen Cyanide, bu girdileri sadece ana menüde okumanıza izin veriyor. Oyun içinde codex'e bakmanın bir yolu yok. Ya oynayarak öğreneceksiniz ya da kaydedip, okuyup sonra tekrar gireceksiniz. Çok büyük bir sorun mu? Hayır, değil. Ama bu küçük faktörler birleşince, oyundan alacağınız keyfin büyük kısmı harcanmış potansiyel olarak kalıyor.

ONLINE RAG'NAROK OLUR MU?

Oyunun çoklu oyuncu seçeneği de mevcut, ne yazık ki bu konuda çok yorum yapamıyorum. Oynayan kimseye denk gelemedim, denk geldiğim zamanlarda da ya oyun çöktü, ya karşı taraf düşüverdi. Ancak araştırdığım ve gördüğüm kadarıyla söylenecek çok fazla şey yok. Oynanabilen tek modda, iki oyuncu karşılıklı olarak bir taraftan dört birim seçip savaştırıyorlar. Yapımcılar forumlarda yeni modlar ve var olan sistemde güncelleme yapacaklarını söylüyorlar ama an itibariyle kısır bir tecrübe sunuyor oyun.

Cyanide tek başına bakarsak fena bir oyun çıkarmamış. Ancak ya piyasayı ve yıllar içindeki gelişimi yeterince izlememişler ya da yeterince uğraş göstermemişler. Sonuç olarak eğer türün meraklısıysanız, denemeye değer bir oyun, hatta oyuncu sayısı arttıkça daha uzun süre vaktinizi çalabilir. Türkiye'de yanılmıyorsam çok da bilinmeyen minyatür oyununu tanımak ya da tanıyorsanız yakınlaşmak için de iyi bir fırsat olabilir, Codex'i gerçekten güzele benziyor. Ama eğer üstteki şartları sağlamıyorsanız, hiç bulaşmayın derim.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Zengin bir arka plana sahip dünya ✔ Codex ✔ Pause ile tadı çıkarılan taktik oynanış ✖ Grafiklerin önceki çağlara ait olması ✖ Karakter ve hikâyenin uzak kalması ✖ Bug'lar ve yön bulma zayıflığı ✖ Boş multiplayer



Gücü sıfırlanan kahramanlar yere düşüyor. Diğerleri onları iyileştirip kaldırabiliyor.



Grafikler eski olsa da fena bir atmosfer yaratmıyor.

→ **Tür:** GZS-RYO → **Yapım:** Cyanide → **Dağıtım:** Focus Home Interactive → **Türkiye dağıtıcısı:** Tiglon → **Yaş sınırı:** 12 → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu fiyatı:** 76 TL → **Dijital fiyatı:** 40$ (Steam), 100 TL (Playstore) → **Web sitesi:** www.confrontation-thegame.com

SON KARAR

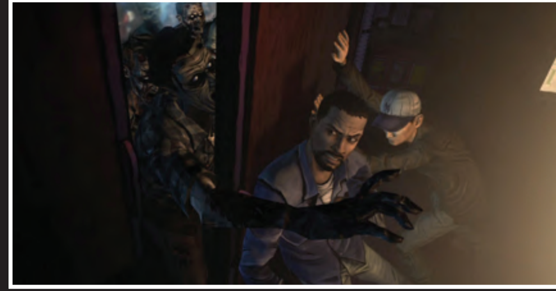
Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Konu ya da türün meraklısıysanız deneyebilirsiniz. Ancak fiyatını hak ettiğini söylemek zor.

6,0

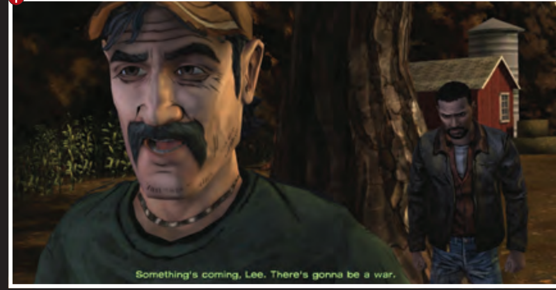
Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl





Sadece 2 lira farkla yanağınızı büyük boy alır mıydınız?

Mazlum halime bakmayın, zombilerin beline beline vuruyorum levyeyle.



ZOMBİ OLMAYANI DÖVÜYORLARMIŞ ARTIK! -VOLKAN TURAN

The Walking Dead: A New Day

SİZ DE BENİM GİBİ "zombi istilası olsa ne yapardım, nereye giderdim, kimlerin yanına sığınırdım, nasıl hayatta kalırdım" diye düşünüyor musunuz? Gerçi benim hikâyem 24 Days Later, The Walking Dead, Resident Evil veya Plants vs. Zombies gibi değil, %99 ihtimalle *Shaun of the Dead* gibi olurdu. Çok korkar, çok kaçar ama çok eğlenirdik. The Walking Dead'in TV dizisini elbette ben de çok seviyorum, ama izlerken hiç sıkılmıyorum da diyemem. Karakter odaklı, zombi bahaneli hikâyeler kesinlikle sadece etrafta zombilerin koşuşturduğu filmlerden daha iyi; ama eğlenmeden de olmaz ya! İşte The Walking Dead'in oyunu bu yüzden benim için önemliydi. Şaklabanlık yaparak eğlenmesem de atmosferin bir parçası olarak, "oyun oynayarak" eğlenecek olma fikri hiç de fena değildi. Elbette Telltales Games *Jurassic Park*'ta olduğu gibi baltayı taşa vurmazsa...

Robert Kirkman'ın çizgi roman serisiyle bir fenomen haline gelen The Walking Dead, yüzünü oyuna dönünce iki şeyi harmanlama kararı almış. Çizgi roman tonlarını kullanarak dizide de olduğu gibi sinematografik bir anlatım eşliğinde hem diziyi sevenlere, hem de çizgi romanlarını takip edenlere hitap etmek istemiş ve bunda da oldukça başarılı olmuş. Uzaktan oyunu görseniz "aa yeni sezon mu başladı?" demeniz olası. Görsel anlatım ve gerilimli müziklerin kullanımını minik etkileşimlerle süsleyen Telltale Games, bu sefer uzun zamandır yaptığı en iyi uyarlama oyununa imza atmış.

ATTACK OF THE ZOMBIE PAYNE ELEVEN FANTASY 16

Bir polis aracının arkasında başlayan oyunumuzun başkahramanı Lee Everett, başına gelecek felaketlerin farkında olmadan mahpusun soğuk duvarlarını düşlerken, bir anda kendisini zombi partisinde buluyor ve başlıyor topuklamaya. Çizgi romandan ve diziden bildiğimiz karakterler oyunda da bizleri karşılıyor ama kesinlikle bildiğimiz bir hikâye değil bu. "Biraz konuşma, biraz keşif, azcık aksiyon sahnesi" şeklinde ilerleyen oyunun ilginç tarafı, olan bitenin seyrini değiştirecek konuşmaları seçebiliyor oluşunuz. Yalan söylerek şüphe çekebilir, dürüst olarak güven kazanabilir, insanları tersleyerek dışlanabilirsiniz. İki kişi tehlikedeyken birini kurtarmayı seçecek ve kaderinize razı olacaksınız. Açıkçası dizinin de iyi kotardığı bu "karakter derinliği" faslı oyunda da olmuş. Hikâyeyi nasıl devam ettireceğiniz kararlarınıza bağlı, üstelik bazen oldukça hızlı bir şekilde karar vermeniz gerekiyor. Bu gerilim, oyunun atmosferini daha da güçlendiriyor. Karar verdikten sonra ekranın yukarısında, o kararın nasıl bir etkisinin olabileceğinin belirtilmesi de bir sonraki kararınızı bir kez daha düşünmenize neden oluyor. Tabii ki bu "düşünme" olayını da abartmamışlar. Gereğinden fazla sorumluluk yüklenmiyor omzunuza. Tam kıvamında olmuş yani.

TV dizisini izliyorsanız, çiftlikte geçen sezonun ne kadar sıkıcı olduğundan ve yavaş ilerlediğinden yakınanları duymuşsunuzdur. Kesinlikle yersiz bir eleştiri değil bu; çünkü diyalog ve davranış odaklı her eserde bir buket hareketin de sunulması gerekiyor. Koca sezonda sadece iki kere bu tip hareketlenme olunca da eleştiri kaçınılmazdı. Hadi dizi için artık çok geç ama neyse ki oyunda bu hataya düşülmemiş. Her bir mekânda en az bir kere zombi istilasıyla karşılaşacaksınız. Karakterin kontrolü sizde olmasa da ne yapacağı size bırakılıyor. İmleci doğru yere getirip aksiyona geçecek ve kanlı, organlı sahneleri izleyeceksiniz. Aynı sistemi çevreyle etkileşime geçerken de kullanıyorsunuz. Sağı solu kurcalarken, karakterleri gıdıklarken filan imleç en büyük yardımcınız haline geliyor. Survival-horror oyunlarındaki gibi her adımın size ait olmaması, "tüm kontrol sizde olamaz" baskısının da oyuna ucundan eklenmesi, bu tip bir oyun için çok doğru bir karar olmuş.

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Dizideki çoğu bölümden daha iyi bir hikâyesi var. Markanın adından nasiplenmek yerine onun gücüne güç katıyor. Telltale Games bile şaşırıyor olmalı bu denli başarılı bir uyarlamaya imza attıklarına. Devamı da önemli tabii...

KISSSA

Bitirmeden önce belki de (bakış açısına göre değişir) tek eksi yönüne değinmek istiyorum, oyun taş çatlasa iki buçuk saat sürüyor. Serinin 5 bölüm olacağını göz önünde bulundurursak, toplamda 10 saatten fazla bir oynanış belki tek bir oyun için yeterli olabilir ama iki saatlik bir oyuna onca para vermek pek de mantıklı bir karar gibi gelmiyor. Hazır oyun yağmuru başlamışken, bütçenizin de gereksiz yere sarsılmasını istemiyorsanız tüm oyunların çıkmasını beklemeli ve Telltale Games'in beş oyunu da satacağı tek paketi almak almalısınız. "Banane *Diablo*'dan, *Max Payne*'den ve ötesinden, adventure lazım, kan lazım, beyinnnn lazım" diyorsanız (bi' geri dur hele!) da ilk bölümden girişebilirsiniz The Walking Dead'e.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Çizgi roman hatlarındaki grafikler ✓ Başarılı seslendirmeler ✓ Etkili konuşma seçenekleri ✓ Etkileşim sistemi ✗ Bu kadar kısa bir oyun için fazla fiyat ✗ Tahmin edilebilir hikâye akışı ✗ Bazı mantık hataları

SON KARAR

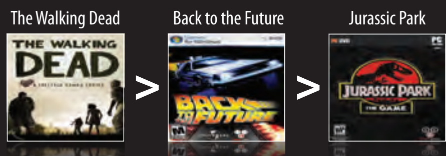
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Çizgi romanlarını okur, dizisini izler, kokoreci çıksa onu da yerseniz; neden oyununa ilişmeyesiniz ki?

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

The Walking Dead > Back to the Future > Jurassic Park



→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Telltale Games → **Dağıtım:** Telltales Games → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 25$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 18 → **Dahası İçin:** www.telltalegames.com/walkingdead



Bu çıldırtıcı zorluktaki bulmacanın çözümünü söylüyorum: Koyunları havaya fırlatın.

Bu sahneden bir an önce çok güldüm ki burayı tam anımsamıyorum.



Botanicula

ALNIMDA BİR AĞUSTOS BÖCEĞİ -B.EMRE ÜLGEN

BU BEZELYE SOYTARISI kılıklı oyunu, bu ay başımızdan aşağı yağan, çok satacakları aylar öncesinden belli havalı oyunların karşısında nasıl savunabilirim diye düşünürken aklıma 90'ların kült filmi *Yasak Sokaklar* geldi. Benim zevk eşiğime inebilmiş nadir filmlerden biri olan bu müstesna yapımın bir sahnesinde, mahallenin zenginleriyle fakir gençleri bir sokak kavgası öncesi kendi aralarında konuşmakta, birbirlerini mütemadiyen aşağılamaktadırlar. Züppeler fakirleri hangi üstünlükleriyle ezebileceklerini sıralarken senaryo bir anda fantastiğe dümen kırar ve her biri bir dans figürü eşliğinde şu gerçeküstü replikleri duyarız: "Nezaketimizle" (bir zıplama), "kültürümüzle" (bir dönüş), "danslarımızla" (bir şpagat). Fukaralar da cevaben "cesaretimizle", "yiğitliğimizle" gibi züğürt tesellisi karşılıklar verirler. Cilalı grafikleri, alengirli hikâyeleri, panolar dolusu reklamlarıyla üstümüzden tır gibi geçeceği belli olan oyunlara cevaben, *Botanicula*'nın birbirinden alık beş karakteri ve ben ise, fukaralar çetesi olarak şunları saymak istiyoruz: "şaklaban karakterlerimizle, zıvanadan çıkmış müziklerimizle, neşeli basitliklerimizle ve eblehliğimizle, eblehliğimizle!"

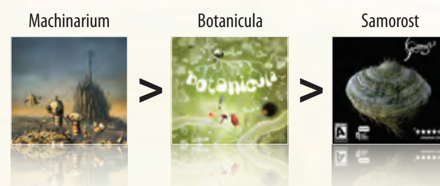
YEL YEPEREK

Çocuklara özgü, komiklik amacı gütmeyen ve bu yüzden karşı koyması olanaksız bir şapşallığın vücuda gelmiş hali olan *Botanicula*, asıl çıkışını *Machinarium*'la yapan bağımsız Çek grup Amanita Design'ın son oyunu. Tabii "oyun"dan anladığınız hikâyesi, amacı, mekanikleri belli kurallar çerçevesinde seyreden bir eğlenceyse, *Botanicula*'ya oyun ziyade oyuncak demek daha doğru olur. Zira ipini çekince şarkı söyleyen evler, salladıkça bir raketi gagalayan tavuklar, öpüşen bebekler gibi eski, saçma oyuncakların açıklanamaz büyüsüne sahip *Botanicula*. O kadar ki, bir macera oyununun en belirleyici özelliği olan hikâyesi bile bu neşeli tuhaflığının gölgesinde kalıyor.

Kendi şapşallığından sarhoş olmuş bir masalı andıran *Botanicula*, klasik bir iyi-kötü hikâyesi anlatıyor; yeryüzüne düşen bir yıldızın meydana getirdiği ve aynı zamanda evimiz olan göksel ağaç bir gün, örümcekvari parazitlerin istilasına uğruyor. Dokundukları her canlının yaşama gücünü emen parazitlerin elinden sadece bir tohum kurtulabiliyor, ve o tohumu koruyarak, evimizi geri almak da birbirinden şarlatan beş karakterimize düşüyor: Bay Fener, Bayan Mantar, Bay Tohum, Bay Tüy ve Bay Dal (bir de ben varım tabii; Bay Sap).

Şimdi burdan hareketle *Botanicula*'nın öykünden çevre duyarlılığına dair mesajlar çıkacak, bu vesileyle sosyal vicdanlara da bir el atılacak sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Zira maceranızı yönlendirecek bir hikâyeden ziyade sadece oyunun deliliğine bir arkaplan oluşturan hikâyenin hiç o klişe taraklarda bezi olmadığı gibi, *Botanicula*'nın da klâsik macera oyunlarıyla benzeşen nerdeyse hiçbir yanı yok. Evet her bölümünün, "ondört tane devekuşu bulmak", "kaybolan üç çocuğu toparlamak" gibi oyunun acayipliğine yaraşan nihai birer amacı var. Fakat bu hedeflere varmak için yaptığımız maymunluklar ancak yine aynı yapımcının eseri olan *Samorost* serisine, bir de bence son yılların en yenilikçi oyunlarından biri olan *Windosill*'e benziyor (bu yüzden olacak, başı sonu daha belli *Machinarium*'u sevenler bu oyunu pek beğenmemiş). Şöyle ki, *Botanicula*'nın nerdeyse her ekranı ayrı bir mini oyun içeriyor; bir sahnede, otomobil sesi çıkaran uğurböceklerini yarıştırdıktan sonra hop kendimizi koyunların arasından bir çocuğu ayıklamaya çalışırken buluyor, bir sonraki ekranda ise devekuşuna binmiş bir böcekle voleybol oynuyoruz.

Botanicula'nın kimilerini yıldırabilecek bu deneyselliği, oyunun tüm detayları için geçerli. Öncelikle gördüğünüz her nesneyle etkileşime girebiliyorsunuz ve nerdeyse her biri *Chip & Dale* çizgi filmlerindekine benzer şekilde, kurgulanmamış, aptallığa güdümlü parodileri tetikliyor. Oyunun ses ve müzikleriyse, üç boyutlu masal kitaplarını andıran, insanda dokunma hissi uyandıran grafiklerinden bile daha başarılı. *Botanicula*'nın birbirinden tuhaf tasarımlara sahip yaratıkları, sonra oyunun organik atmosferini yansıtan çıtırtılar, pıtırtılar, homurtular insanlar tarafından seslendirilmiş. Cikleyen, kükreyen, gürleyen insan seslerinin oyuna kattığı neşeyi iyice köpürten, alternatif bir Çek grubu olan DVA'nın yaptığı müziklerse duymalara mahsus. Grubun biraz Björk, biraz Sigur Rós'a benzeyen fakat mutlulukları her ikisinde de olmayan müziklerini *www.myspace.com/hudba2* adresinden dinleyebilir, benim gibi kolayca sağduyunuzu yitirebiliyorsanız ahmaklıktan pencerenize kedi merdivenleri dahi asabilirsiniz.



YELKEN KÜREK

Yeniliğe kapalı Viktoryen oyuncuları kaçırtacak denli ezberbozan bir oyun olan *Botanicula*'nın yegâne kusuru, *Machinarium* gibi diyalogsuz bir oyun olması sebebiyle 3-4 saatlik kısa oynanış süresinin beş farklı karakteri yeterince tanıtamaması. Tabii bunu sizin için söylüyorum yoksa ben bu aptalların her birini yakinen tanıyor, avucumun içi gibi biliyorum. Hatta öyle ki şimdi bile, birinin ağız dolu gülümsemesinin ekrandaki aksini görebiliyorum.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Çığrından çıkmış alıklıktaki atmosfer ✔ Sesler ve müzikler ✔ Grafikler ✔ Benzersiz "bulmaca" anlayışı ✖ Kimi oyuncuları kaçırtabilecek deneyselliği ✖ Kısa oynanış süresi

EN GÜZEL YERİ

Manasız ama neşeli anların toplamından ibaret Botanicula'nın en güzel yeri, bir kaplumbağayı uyandırmak için yukarıdan sarkan bir yaratığın dilini çektiğimiz kısımdı (şunu yazarken kendimden bile şüphe ettim, nasıl terelelli bir oyun varın işte hesaplayın).



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Ben bir oyun olsam Botanicula olurdum (öylesine ahmak).

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Amanita Design → **Dijital İndirme:** 10$ (gog.com)

PC | PS3 | 360





Enerjiniz riskli seviyelere düşünce Tag yapmayı unutmayın, dolsun enerjiniz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Bol karakter ✔ Yeni dövüş mekanikleri ✔ Gem sistemi ✔ Harika arka planlar
✖ Online mod performansı ✖ Yükleme süreleri ✖ Teknik problemler

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Ünlü serilerin ilk oyunlarını bir yana ayırarak söylüyorum; başka hiçbir dövüş oyunu bu kadar yenilikçi adımlar atmamıştı.

ESKİYEN KLAVYENİZİ DÖVMEK İÇİN GÜZEL BİR NEDEN -VOLKAN TURAN

Street Fighter X Tekken

ENVAİ ÇEŞİT DÖVÜŞ oyunu oynayan biri olarak yazmaya başlamadan önce şöyle bir düşündüm... Bilgisayarda kaç tane dövüş oyunu oynamıştım? İncelemesini yapmak için oynadıklarımı saymazsak, çok az. Bunun nedeni PC'ye gıcık olmam değil, dövüş oyunlarının önce konsollara çıkması, bazen de PC'ye hiç çıkmaması! Sık sık eleştirdiğim Capcom, neyse ki *Street Fighter IV*'ten beri PC kullanıcılarını görmezlikten gelmiyor. Eskiden "korsan kullanımı" bahane gösteren Capcom, artık bunu kabullendi ve harika oyunlarını da PC'ye taşır hale geldi. *Street Fighter X Tekken* de onlardan biri.

KİMLER GELMİŞ, EFENİM, KİMLEEER!

Street Fighter X Tekken yeni bir oyun olsa da fikir olarak geçmişi çok eskiye dayanıyor. Pek çok eski oyuncunun rüyalarını süslemiş bu fikir, konsolların arından PC'ye de gelerek misyonunu tamamlamış oluyor. Ben tabii ki klavye çocuğu değilim; oyunu PC'de de gamepad'le oynadım ve konsol versiyonundaki kadar da keyif aldım. *SFxT*'yi değerli yapan da bu; oyun eskimiyor. Emin olun beş yıl sonra dönseniz yine aynı tadı alır, bisiklet kullanır gibi neyi nasıl yaptığınızı hemen hatırlarsınız. Mantık basit; *Street Fighter*'ın, *Tekken*'in bir grup popüler karakterini karşı karşıya getir ve bunu yaparken de iki oyunun oynanış şablonunu harmanla. Nedir bunlar? Örneğin *Street Fighter*'dan çevirmeli, ileri-geri hareketler aynen kullanılıyor. *Tekken*'deki farklı tuşlara seri halde basarak kombo yapma özelliği de oyuna eklenmiş. *Street Fighter IV* ve devamında gelen oyunlarda hava komboları pek yoktu, ama *Tekken*'in meşhur hava komboları bu oyunda hazır ola geçiyor! Heihachi ile rakibi havaya kaldırdığınızda yapacaklarınız elinizin hızına bağlı.



Geçtiğimiz yıllarda PC'ye de çıkan *SF* oyunlarını oynadıysanız, bu oyuna hemen alışacaksınız demek isterdim, ama maalesef hayır. Oynaması kolay, ama fark yaratan tarafları kullanmak zaman istiyor. Çünkü oyun ufak ufak pek çok yeni metodu devreye sokuyor. Bunların en önemlisi "tag", yani ikinci adamınızı oyuna sokma hareketi. Bu hareketi kombolarla birleştirmenize sağlayan Switch Cancel, aslında oyunun şah damarı. Yapabiliyorsanız 1-0 önde başlıyorsunuz oyuna. Ama galibiyet için yeterli değil. Kısa hareketleri birleştiren Launcher, iki dövüşçüyü de ekrana sokup rakibi kuşattığınız Cross Assault, şık bir animasyonla rakibin hatrı sayılır miktarda enerjisini aldığınız ikili süper hareket Cross Art bunlardan sadece bazıları. Hepsini öğrenmek için oyuna mutlaka Tutorial modundan başlamanızı öneririm. Arından Practise'ten favori karakterlerinizi seçip yeni düzenlenmiş hareketleri öğrenmeli, Trials modunda da bu hareketleri ne derece birleştirebildiğinizi tartmalısınız. Bu oyunun ömrünü uzatan tarafı, ama şıp diye oyuna dalıp heyecandan kaybolmak isteyenlerin hevesini kursağında bıraktığı da bir gerçek. *SFxT* sizden biraz emek istiyor.

Street Fighter'ın yaratıcısı Yoshinori Ono, bu oyunla birlikte türe yeni bir sistem getiriyor ki, özellikle belirtilmesi gereken bir husus bu: Her karakteriniz üç "gem" taşıyabiliyor. Bu gem'lerin pek çok özelliği var. Saldırı, savunma, hız, süper güçler gibi kimisi işinizi kolaylaştıran, kimisi de hayatınızı kurtaran tonla özellik... İşin sırrı oynanış stilinize göre gem'leri karaktere dizmek ve oyun sırasında gem'in aktif hale gelmesi için yapılması gerekenleri yapmak. Gem sisteminin sadece dövüşlerde etkili olmakla kalmadığı, oyuna yeni bir soluk getirdiği doğru ama bir yandan da seçim hakkı bırakmadığı için oyuncular arasında tartışılmaya devam ediyor.

EY KONSOLCU, SÖZÜM SANA!

SFxT'yi konsolda oynamış olanların bir de PC sürümünü edinmesine gerek yok. Hatta oynamasınlar! Çünkü oyunun halen pek çok yamaya ihtiyacı var. Güçlü bir PC'niz varsa, görsel açıdan daha çok tatmin olabilirsiniz ama oyunun v-sync'i sorunlu. Bölüm kalitesini yüksek tutmak da gözünüzde çapak varmış hissi yaratıyor. Kaliteyi düşürerek bu histen kurtulabilirsiniz ama o zaman da işte çözünürlüğü bozmuş oluyorsunuz. Kısacası konsol sahibi olmayan PC oyuncularına *Street Fighter X Tekken*'i mutlaka önerirken, diğerlerine "bekleme yapma ticari" demek istiyorum.





Street Fighter IV > Street Fighter X Tekken > Super SFIV: Arcade Edition

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 90TL → **Sistem:** İdeal → **Dijital İndirme:** 60TL (Playstore)
→ **Yaş Sınırı:** 12 → **Dahası İçin:** www.streetfighter.com/sfxtk

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

PC'de daha iyisini zor bulursunuz.

8,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



SKATİ, BİZİ IŞINLA! -TURGUT UÇ

Warp

YAPIMCI FİRMA TRAPDOOR için, ismiyle daha uyumlu bir çıkış oyunu olamazdı sanıyorum ki. Her ne kadar az sonra bahsedeceğim *Warp*, Trapdoor'un kendini oyun piyasasına kanıtlama gayreti olarak adlandırılsa da isimlerini daha önce (bir ay kadar önce, bu sayfalarda) *Fez* isimli leziz oyunun arkasında görür gibi olmuştuk. Yapım ve dağıtım kanalında yardımcı oyuncu olduktan sonra başrol için daha fazla beklemenin anlamsız olduğuna karar veren firma, yine uzaylı + bulmaca konseptinden yoluna devam ediyor. Ancak maalesef *Fez*'in aksine *Warp*, yaratıcı fikirlerin aksine bol bol esinlenmeyle karşımıza çıkarak bağımsız oyunlardan beklenen en önemli unsuru, farklılığı, göz ardı ediyor ve maça 1-0 geride başlıyor. *Warp*'ın maçı çevirmek için daha fazla hata yapmaması lazım...

UZAYLIDAN DOST OLMAZ

Bir grup bilim insanı tarafından ele geçirilerek araştırılmak üzere sualtı laboratuarına götürülen sevimli(!) uzaylı Zero'nun hikâyesini anlatıyor *Warp*. Daha önce bu araştırmalardan kurtulabilen hiçbir uzaylı olmadığından elbette ilk olmak bize düşüyor ve engellerimizden kurtulup labirentvari tesisten kurtulmak üzere yola koyuluyoruz. Bu süreçte de oyun tek bir basit mantığa sırtını yaslıyor; "Bir metre öteye ışınlanarak neler yapabilirsin?" Zero konuşamıyor, zıplayamıyor, yumruklarıyla düşmanlarını hırpalayamıyor ve hatta sağa sola bakmak için kafasını döndüremiyor bile. Tek yapabildiği, çevresindeki bir metrelik alana ışınlanmak. Ancak bu basit mantık onu hem karşılaşacağı bulmacalardan kurtarıyor hem de düşmanlarını ölümcül sona hazırlıyor. Evet bu özellik ölümcül çünkü ışınlanabildiğimiz yerlere insan bedenleri de dahil ve eğer bu sırada çırpınırsak oyunun sahip olduğu şirin havaya ihanet edercesine ortalığı kan gölüne çevirip sağa sola et parçaları serpiştirebiliyoruz. Boyundan büyük hareketlerin var Zero (tam bu cümleyi yazdığım anda deprem oldu, uzaylılar bizi izliyor artık eminim).

Oyunda ilerleyebilmek için yapmamız gereken tek şey bulunduğumuz odadan nasıl kurtulacağımızı çözmek ve bir sonraki odaya geçmek. Bu işlemi sürekli tekrarlayarak birkaç saatlik bu serüvene son verebiliyoruz. Son derece çizgisel ve monoton görünen bu oyun yapısı, her yeni aşamada eklenen yeni özellik ve engellerle bir nebze olsun kırılmaya çalışılsa da temel konsept değişmediğinden sıkıcı olmaktan kendini kurtaramıyor maalesef *Warp*. Yan odada bulunan iki düşman askerini su balonu gibi patlatıp enerji kaynağını yok ettiğimiz bir bölümden, önlerinde su kalkanı bulunan düşmanların bulunduğu başka bir bölüme geçmek üzgünüm ama oyuncuyu heyecanlandırmıyor sevgili yapımcılar. Ha evet konusu açılmışken, Zero'nun en zayıf noktasının su olduğunu belirtelim. Eğer sulu bir bölgeye ayak basarsak bütün özelliklerimizi kaybediyor ve sarhoş gibi yürümeye başlıyoruz. Vücudunun %70'i su olan insan bedenine girdiğinde neden hiç etkilenmediği sorusuna gelirsek, saçma saçma sorular sormayın, ne alakası var şimdi bunun konumuzla?

Oyunun kamera açısı ve oynanış dinamiğini en iyi yansıtan örnek ilginçtir ki ilk *Metal Gear Solid* olacak sanırım. Saklanma, ilerleme ve düşmanlara yaklaşma şekli açısından esinlenmeler ciddi anlamda hissediliyor. Öte yandan minimize edilmiş bir *Portal* aroması da yok değil hani. Aslına bakarsanız bütün bu karışım ve kendince ortaya koymaya çalıştığı fikirlerin bileşimi o kadar da kötü bir sonuç çıkarmıyor ortaya. Oynama sürenizi çok uzun tutmadığınızda oldukça eğleniyorsunuz açıkçası. Askerlerin ve bilim insanlarının panik anlarında söyledikleri, mizahi görselliğin arasına karışan vahşet anları gibi unsurlar bu eğlenceye katkı da sağlıyor üstelik. Ancak oyunda ilerledikçe hissettiğiniz şey, ilk seferinde çok güldüğünüz bir espriyi tekrar tekrar yaparak sizi irite eden arkadaşınıza hissettiğinize benzer bir duygu oluyor maalesef.

BAĞIMSIZLAŞTIRAMADIKLARIMIZDAN MISINIZ?

Farkında olmadan oyuna fazla mı yüklendim bilmiyorum. Bunun nedeni *Warp*'ın, EA'in aklını şaşarak ortaya attığı "EA bağımsız oyunlar paketi"ne dahil olmasıdır belki de. Hangi açıdan bakarsam bakayım, "10 dolar ile yapılabilecek mantıklı seçimler" listesine dahil edemiyorum bir türlü oyunu. Nereye harcayacağınızı bilemediğiniz bir 10 dolarınız varsa alın oynayın ve eğer yaptığınız bu seçimden dolayı hoşnut kaldıysanız lütfen beni de bilgilendirin. Benim göremediğim neyi gördüğünüzü çok merak ediyorum çünkü...

Portal > Warp > Q.U.B.E.



→ **Tür:** Bulmaca/Aksiyon → **Yapım:** Trapdoor → **Dağıtım:** EA → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 18 → **Dahası İçin:** www.ea.com/warp

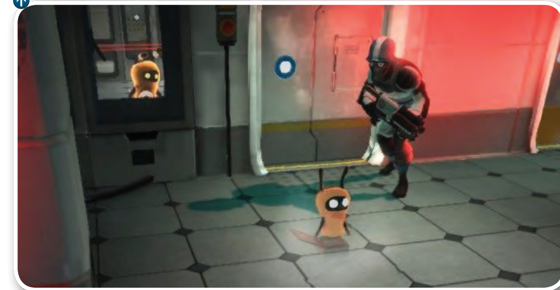
NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Mizahi unsurlar ✔ İnsan patlatmaca ✖ Sürekli olarak kendini tekrar etmesi ✖ Kamera ve kontrol problemleri ✖ Esinlenmekten kişiliğini oturtamamış olması



Şirin gözüktüğüne bakmayın, içinde tam bir canavar yatıyor aslında...

Oyunda ilerledikçe kendimizi klonlama özelliği de kazanıyoruz, bravo bize!



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Indie yapımları sonuna kadar desteklesem de hepsinin sırtını okşamaya da gerek yok sanki.

5,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

DiRT SHOWDOWN

FLATOUT'U GEÇİNCE HEMEN SOLDA -MERT YİĞİT DOĞRU

ÖNCELİKLE İTİRAF etmeliyim ki Codemasters'ın *DiRT* serisinin onmaz bir hayranı değilim. Ancak bu, *Colin McRae Rally 3*'ten bu yana seriyi az çok takip ettiğim gerçeğini değiştirmiyor. Hafızamı yoklayınca, arada sadece *Colin McRae Rally 04* ve *Colin McRae Rally: DiRT* ile ilgili bir anı canlanmıyor (2007 senesinde çıkan ilk *DiRT*'ü oynamama nedenimse, yanlış hatırlamıyorsam Sinan abinin yaptığı incelemedir). Ancak diğer oyunlara seve seve saatlerimi harcamışlığım, büyük oranda bitirmişliğim ve gayet de beğenmişliğim vardır. Tüm bu oyunlar arasında *DiRT 2*'nin bendeki yerinin başka olduğunu da belirtip (Steam'den 4-5 dolara kapmış olmamın bunda etkisi çok), asıl konumuz olan *DiRT Showdown*'a gelmek istiyorum.

DIRT, SENİN YÜZÜNE NE OLMUŞ?

Etrafta *DiRT Showdown* ile ilgili bir şeyler okuduysanız ya da en basitinden oyunun fragmanlarını izlediyseniz, bunun aslında bir *DiRT* olmadığını anlamışsınızdır. Hatta o kadar uzağa gitmenize de gerek yok, oyunun ismi bize bunu ima ediyor zaten. *Showdown*, *DiRT 3* ile *DiRT 4* arasına Codemasters'ın tatlı niyetine piyasaya sunduğu, *FlatOut* benzeri bir arcade yarış oyunu. Doğal olarak sürüş dinamikleri de epey bir hafifletilerek oyuna uygun hâle getirilmiş. Peki o zaman adı neden *DiRT*? Codemasters bu oyunu bambaşka bir isimle piyasaya sürebilir, daha sonra da bir seriye dönüştürebilirdi pekâlâ. Sizi bilmem ama bana kalırsa bu, oyunun satışını artırmak için yapılan bir hamle. Mantıklı mı, mantıksız mı siz karar verin ancak bu nedenden dolayı *DiRT* hayranlarının bu oyuna pek de iyi gözle bakmadıklarını söyleyeyim.

Oyunun menüsü, *DiRT 3*'e epey benziyor. Tabii ki *DiRT 3*'ün turkuvaza kaçan açık yeşil ve krem rengi menüsüne rengârenk bir karnaval havası hâkim. Burada, kariyerimize başlayarak efsane kategorisine ulaşmak için ter döktüğümüz Showdown Tour, serbest takılarak drift, donut (hemen ısırmayın, tam çember hareketi anlamında kullanılıyor), engellerden uçmak gibi çeşitli akrobatik hareketler yapmamızı sağlayan Joyride, Online, Split Screen ve RaceNet seçeneklerini barındıran Multiplayer ve yine RaceNet'le bağlantılı çalışan Challenges seçenekleri bulunuyor. Benim yarış oyunlarında ilk yaptığım şey genelde kariyer modunu tamamlamak olduğundan, *Showdown*'da da bir istisna olmuyor ve Showdown Tour'a giriyorum.

NE OLMUŞ!?

Showdown Tour dahilinde pek çok yarışa katılıyoruz. Bana kalırsa en eğlenceli olanlar, bir arena içerisinde motorunu susturana kadar rakibe çarpmak ve buna paralel olarak puan toplamak olan Rampage, rakibi platformdan aşağı iterek puan kazandığımız Knock Out, Joyride'ın süreli ve rakipli versiyonu diyebileceğimiz Trick Rush, bir platformda sırasıyla yukarıda da bahsettiğim donut gibi belli hareketleri tek rakibimizden daha kısa sürede gerçekleştirmemizin istendiği Head 2 Head ve herkesin deli gibi aracımızı bir hurda yığınına çevirmeye çalıştığı Hard Target (Rampage'a oldukça benziyor). Bunların yanı sıra bildiğimiz yarış olan Race Off, yolun "8" şeklinde olduğu ve eğlenceli kaza görüntülerine sahne olan 8-Ball, bir etaptaki dört bölümü geçerek rakiplerimizi domine ettiğimiz Domination, açık bir alanda belli sayı ve renkteki engelleri ezip geçtiğimiz Smash Hunter (hangi renkteki engeli ezeceğimiz anlık açıklanıyor) ve her 15 saniyede bir son sıradakinin yarış dışı kaldığı Eliminati-

OLDU O ZAMAN CANIIM...

Yazıda belki fark etmişsinizdir, DiRT Showdown'ın multiplayer kısmıyla ilgili hiçbir yorum yapmadım. Çünkü split screen hariç oyunun multiplayer modlarını oynayamadım! Demo ilk çıktığında kimi kullanıcıların karşılaştığı ve bir yama ile giderilen problemin aynısı (RaceNet'e bağlanamama problemi ki, yamadan sonra bağlanamayanlar da çoktu), bize gönderilen inceleme sürümünde de kendini gösterdi. Ama tabii bu sürüme yama falan çıkmadığı için RaceNet'i geçtim, YouTube hesabımı bile bağlayamadım oyuna (demoyu denedim ve sorunsuz bağlanabildim bu arada). Haliyle multiplayer oynayacak birini de bulamayınca kaldım öyle bir başıma. Hepsini geçtim, oyunun tam sürümü çıktığında inceleme sürümlerinin RaceNet ile bağlantısının tamamen kesildiğini öğrenmem ayrı bir rezaletti. Evet Codemasters (ya da bu durumdan kim sorumluysa), şimdi online oynayabilmek için bir koşu gidip alacağım bu oyunu değil mi? Başka derdim kalmamıştı zaten.



BEN OLSAM

Ben olsam, bu oyunun ismine DiRT'ü hiç bulaştırmazdım. Oyun hem bu ismi taşıyamıyor, hem de arcade bir oyanış sunduğu için yanıltıcı bir etki yapıyor. Bunun yerine Codemasters'tan yeni bir arcade yarış oyunu serisi görmek çok daha iyi olurdu.



on yarışları bulunuyor. Smash Hunter ve Trick Rush'ın, kariyerimizin ikinci ayağı olan AllStar'da eklendiğini de belirteyim.

Yukarıdaki sıkıcı paragrafı atlattığımıza göre, biraz oyundan ve hissettirdiklerinden bahsetmek istiyorum. Öncelikle oyunda lisanslı otomobil sayısı bir elin parmaklarını geçmiyor. Bu lisanslı modelleri de sadece belirli yarışlarda (Smash Hunter, Trick Rush, Head 2 Head ve Joyride) kullanabiliyoruz zaten (listesi buralarda bir yerlerde). Diğer modellerin tasarımları da çarpıcı olmasa da vasatın üzerinde. Her birinin sürüş özelliklerinin bir diğerinden farklı olduğunu ve yapı itibariyle de yarışların sonucunu etkileyebileceklerini söyleyeyim. Örneğin sonradan satın alabildiğimiz Subaru Impreza WRX STI GR'ın donut performansını diğer modellerde bulamadım ben. Ya da 8-Ball yarışlarında en önem vermeniz gereken şey dayanıklılık (strength) olacağından, DMG Titan ya da Kohler D350 gibi modeller seçmeniz yararınıza olacaktır. İlk 8-Ball'larda olmasa da, sonlara doğru round ve lap sayısı artacağından güçlü bir araç kullanmak isteyeceksiniz. Aksi takdirde, 8. turda yandan bir T-Bone yiyerek tüm yarışı baştan oynamak zorunda kalabilirsiniz. Bu durumda tek yapacağınız şey Crashback özelliğini kullanarak, çarpışmayı bir de özel efektlerle izlemek olacaktır.

Bunun haricinde Rampage'dan biraz bahsetmek istiyorum. Bu yarışın en çok eleştiri alan yanı, aracımız hurda halini alınca saniyeler içerisinde gıcır gıcır yeni bir araçla dövüşe tekrardan dâhil olmamız. Bana kalırsa bunda problem yok, zira öteki türlü olsa stres topuna dönerdim. Çünkü bu yarışta, bir hedef belirleyip ona doğru gitmek bir cehennem. Yandan, önden, arkadan her yerden çarpıyorlar ve kendinizi bir anda 360 derece dönerken buluyorsunuz genelde. Eğlenceli, eyvallah, ama bir yandan da iki adım araba sürememek insanı sıkıyor bir süre sonra. Her çarptığınız araçtan üçer beşer puan aldığınız yarışta asıl puan kazandıransa, ölümcül vuruşu yaparak rakibin ipini çekmek. Raundun sonunda belli bir süreliğine "x2" ibaresi belirdiğinde ne yaparsanız yapın iki katı puan kazanıyorsunuz. Zaten birinciliği ele geçirdiğiniz zaman da çoğunlukla burada oluyor. Bu arada, konuşan elemanın kendini en



çok tekrar ettiği yerin Rampage olduğunu belirteyim. Kafa kafaya çarpışmalarda rahat 5-6 kez "İnanılır gibi değil, arabalar öpüşüyorlar sanki!" lafını duymuşumdur. Esprinin de bir sınırı var ama yahu, 10 sefer yapılmaz ki. İşin komik yanıysa, hefifçioğlunun sesini tamamen kısamıyor oluşumuz. Boyuna konuşuyor maşallah.

BEN DE ONU SORUYORUM İŞTE, NE OLMUŞ?

En olmamış yarış ise Smash Hunter. Süre sınırı olduğundan ve bir müddet sonra açıklanan renkte bir engel ortalıkta görünmediğinden telaş yapıyor ve deli dana gibi etrafı aramaya başlıyorsunuz. Bu sırada da sağ üst köşeden sekizinciliğe doğru çakıldığınızı izlemek pek hoş olmuyor. Hadi yolu kaybetmediniz veya flashback özelliğinin yardımıyla ilk üçe girdiniz, hatta birinci bitirdiniz. Yine de hiç zevk vermiyor. Bunun haricindeyse diğer yarışlarla ilgili söylenecek fazla söz yok.

Oyunun en büyük sıkıntısı, bir süre sonra kendini tekrar etmeye başlaması. Kariyer basamakları olan Pro, AllStar, Champion ve Legend arasında zorluk ve çeşitlilik gibi konularda çarpıcı bir fark yok. Sadece bir iki yeni şehir ile birlikte satın almalık yeni model araçlar açılıyor ve kazandığımız paralar artıyor (bir de yukarıda bahsettiğim AllStar'da eklenen yeni yarışlar var işte). Kazandığımız paralarla aracımızın sadece güç, hız ve sürüş kabiliyeti gibi özelliklerini modifiye edebiliyoruz. Yani modifiye seçeneği çok güdük ve sadece kâğıt üzerinde işe yarıyormuş izlenimi veriyor (her aracın farklı modifiye sınırları var ve lisanslı modelleri modifiye edemiyoruz). Oyunun nitro sisteminin de yetersiz olduğunu söyleyeyim. Çok yavaş dolan nitro, bir eliniz sürekli orada olduğundan oyun boyunca hiçbir zaman tam olarak dolamayacak. Hızlı doldurmak için drift falan da işe yaramıyor. Sadece bulduğunuz arabaya sağlı sollu geçirmeniz gerekiyor ki hiç kullanışlı değil.

En ideal zorluk seviyesi "Intermediate" olan *Showdown*'da kokpit kamerası yok, sadece arkadan veya kaput üstünden takip edebiliyorsunuz olan biteni. Sağ alt köşede nitro ve aracın durumunu takip edebileceğiniz otomobil tekeri bulunuyor (çok yaratıcı). Yarış içerisindeki durumunuzu vs. rahatlıkla takip edebiliyorsunuz ancak yolu ve peşinizdekileri gösteren bir mini-harita yok (Domination'ı istisna gösterebilirim burada). *DiRT 3*'ün EGO v2.0 grafik motorunu kullanan oyun, etrafta patlayan havai fişekler, yollardan geçerken saçılan kıvılcımlar, lazerler, ışık oyunları derken rengârenk bir deneyim yaşatıyor (optimizasyon da bir Codemasters klasiği olarak mükemmel). Sanki Carnevale di Venezia'dasınız (*Assassin's Creed II* güzel oyundu). Müzikler oyunun temasına uygun, ses efektleri de fena sayılmaz. Kısacası atmosfer ve grafik açısından ortalamanın üstünde bir iş çıkarıyor *DiRT Showdown*.

DIRT SHOWDOWN FINAL 2012: LOS ANGELES

12 saat gibi bir sürede tek kişilik oyun babında silip süpürdüğüm *DiRT Showdown*, beni karmaşık duygular içerisinde bıraktı desem yeridir. Eğlendim, sıkıldım, sinirlendim. Eğer inceleme için Steam kodu gelmese şahsen bu oyuna bu kadar para verip de almaz, *DiRT 3*'ümle mutlu mesut yaşar giderdim. Yine de seçim sizin arkadaşlar, anlattıklarımdan yola çıkarak verin kararınızı.

DiRT 2 > DiRT 3 > DiRT: Showdown



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Atmosfer harika ✓ Bazı yarışlar çok eğlenceli ✗ Bir yerden sonra sıkıyor ✗ Bazı yarışlar da hiç eğlenceli değil (Smash Hunter!) ✗ Yaşattığı multiplayer / RaceNet sorunu ✗ Lisanslı araçların az olması



→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Codemasters → **Dağıtım:** Aral → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 63 TL
→ **Dijital İndirme:** Steam 50$ → **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** codemasters.com/uk/dirtshowdown/pc/

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

DiRT serisi böyle bir oyundan daha iyisini hak ediyor.

6,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



MAX PAYNE 3

HAYAT BAZEN BİR GÖKER NURBEYLER ESPRİSİ KADAR ACIMASIZDIR

-UMUT YANIK

ACIMASIZ OLAN HAYAT DEĞİL, ölüm aslında. Soğuk, katı gerçek, hepimizin kaçtığı. Şiddet içerikli video oyunlarına olan merakımızın başlıca sebeplerinden biri de bu bence; ölüme meydan okuma gayreti.

Az sonra derinlerine dalacağımız *Max Payne*'de olduğu gibi, ekrandaki "Dead" yazısına omuz silkip Retry'a tıklayabilmek… Daima bir şansımızın daha olduğunu bilmek… Her gün binlerce insanın birbirinin canına kıydığı bu merhametsiz dünyada aklımızın ve vicdanımızın reddettiği bunca cinayeti bilinçaltımızın kabullenme çabasıdır bu belki de… Ocakta iyice kaynamış bir çorbayı üfleyerek içmek gibi, normalleştirdiğimiz zulmü kolayca içselleştirebiliriz de. Öyle değil mi?

Babanız mesela, böyle düşünmüyor olmalı. Yoksa bu kadar içerler miydi geç saatlere kadar oyun oynamanıza, bu denli köpürür müydü "bir bölüm daha" geçebilmek uğruna ertesi günkü sınavdan çakmanıza? Onun bilinçaltında neler saklı acaba? Hayatın su gibi akıp geçtiğini sizden iyi bilen biri olarak kendi düştüğü hatalara düşmenizi istemediğinden mi kızgınlığı? Belki de onun ölüme meydan okuma tarzı budur; kendisini er ya da geç hezimete uğratacak Zaman'a karşı bir şeref golü atabilmek, bu dünyadan göçüp gittiğinde geride kendinden daha güçlü bir evlat bırakmak… Sadece bir beş dakikanızı ayırın, ölümü, oyunları ve babanızı anlamaya çalışın. Aahh, ya da boşverin, babanız biraz *Max Payne* oynasın.



Geçtiğimiz aylarda Los Angeles'daki Figueroa Hotel'i kaplayan dev Max Payne reklamı

ALTI ÜSTÜ BİR OYUN

İncelemeye bilinçaltından girmemin sebebini *Max Payne*'i iyi tanıyanlar hemen anlamıştır; bu seri en az Bullet Time'ı kadar sıkı metaforlarıyla da ünlüdür. Elimizdeki oyun da geleneği bozmuyor, taş gibi bir aksiyon olmasının ötesinde kusursuz bir karakter portresi olarak göze çarpıyor. Bu yazının hatırı sayılır bir bölümünü Max'in iç dünyasına ayıracak olmamızın nedeni de bu. Ancak oyunumuzun ilkel benliğine dokunmadan önce dış görünüşüne bir göz atalım isterseniz…

MP3, nurtopu gibi bir aksiyon. Dünyaya gelişi hiç de kolay olmadı; tam dört kez ertelenen sancılı bir doğumdu bu. Ama bu sancılı süreç aynı zamanda yeni oyunun "prematüre" bir yapım olmayacağının teminatıydı. Rockstar'ın uzman doktorları, işe Max'in iki ağabeyini (serinin ilk iki oyununu) inceleyerek başladılar. Baba (serinin yaratıcısı) Sam Lake ve anne (Finli yapım şirketi) Remedy ile sık sık görüş alışverişinde bulunuldu. Hem aile geleneğini canlı tutabilmek, hem de güncel ve yenilikçi bir yapım ortaya koyabilmek başlı başına güç bir hedefti.

Yapımcı, bu zor zanaatı kolaya çevirmek adına büyük bir çaba koymuş ortaya. *GTA* serisinin birçok bölümünü ve *Red Dead Redemption*'ı yaratan Rockstar yöneticisi Dan Houser yine kalemi eline almış ve video oyunları dünyasının belki de en dertli kahramanı olan Max için yeni bir kahır mektubu yazmış. Bu mektubun adresine ulaşması için birçok yaratıcı pazarlama kampanyasının yanı sıra Şampiyonlar Ligi finaline bile reklam verilmiş. Max'e atfedilen bu önem, *Diablo III* ile aynı yayın tarihi seçilerek açık bir iddia şeklinde konmuş ortaya.

Şimdi burada *Max Payne*, *Diablo*'dan iyi bir oyundur tartışmasına girmeyeceğim. Ama öyle (iyi ki de girmedim!). Aynı tarihte çıkmaları bir yana, serinin üçüncü oyunu olmak ve çok uzun süredir beklenmek gibi birçok ortak noktaya sahip bu iki oyun. *Diablo*'nun hikâyesi sağlam deseniz *Max*'de alası var. Aynı şeyi milyon kez tekrar etmenin adını bağımlılık koyanlardansanız *Diablo*'yla ebediyen mutlu kalabilirsiniz, fakat daha fazlasını arıyorsanız yolunuz *Max Payne*'den geçiyor. Son çare belki *Diablo*'da şeytan var diye gözümü korkutmayı deneyebilirsiniz, ama hiç uğraşmayın. *Max* de pek melek sayılmaz.

ŞEYTAN AYRINTILARDA GİZLİDİR

Payne serisinin ilk iki oyununun 7 milyondan fazla satmış olmasının sebebi yalnızca aksiyon bileşeni değil, sizi sarıp sarmalayan detayları, size bir amaç aşılayıp kendi parçası haline getiren oyun yapısıdır. Hal böyleyken bir aksiyon oyunundan başlıca beklentiniz olan adrenalin bile ikinci plana kayabilir. Öykü anlatımı, karakter gelişimi ve oynanışın aynı potada eriyip birbirinin içine kaynadığı bu eşsiz serinin yeni üyesi de bir istisna değil. Ekranın ötesinde yaşayan bir karakter var ve her şeyden önce onunla etkileşim halindesiniz.

Bu etkileşimi çerçeveleyen oyun dünyası zengin ayrıntıları ile sizi içine çekiyor. Çetelerin, polisin veya özel kuvvetlerin kullandığı silah ve ekipman tercihlerinin ötesinde, bir kültürel zenginlikten söz ediyorum. Sao Paulo'nun kendi yerel dilinde "favelas" olarak bilinen kenar mahallelerinde futbol oynayan çocuklar… Bir televizyonda haberlerin ardından izlediğiniz Amor E Damas isimli muhteşem Brezilya dizisinin senaryosu (seyrederseniz bebeği Blanka'yla karıştırmayın, Brezilya folkloru ve Curupira'yı araştırın)… Projenin ön çalışmasına verilen emeğin ince yansımaları oyunun her köşesine sinmiş, sizi karşılamayı bekliyor.

Eski dostumuz Max ise hatırladığımızdan çok farklı bir görünüşle dikiliyor karşımıza. Birkaç yıl yaşlanmış, dünyaya karşı savaşmaktan bitkin düşmüş, boş veren ve yok sayan bir hali var… Görüntüsü değişmiş olsa da iç dünyasının aynı kalmış olduğunu anlamak fazla zamanınızı almıyor. Max, içindeki o korkunç kasırgayla yüzleşecek hayat tecrübesine erişmiş, fakat karanlık geçmişinin kurduğu mahkeme tarafından viski şişeleri ve ağrı kesici haplarına mahkûm edilmiş. O, mutluluğu arayan biri değil. Tek istediği unutmak, kurtulmak… Bu yüzden durmaksızın kaçıyor. Zaman yeterince güçlü bir ilaç değil ve kabullenmek acıyı dindirmeye yetmiyor.



Twitter'daki reklam kampanyasının Max 3'e karakter olarak eklenmeye hak kazanan 8 talihlisi

Max'in kendisini ve çevresindeki her şeyi alaya alan o kara mizah anlayışı, o zekice yazılmış ve yer yer sizi gülümseten iç monologlar, hepsi yerli yerinde duruyor. Gölgeler hâlâ çok koyu; huzur çok uzakta, gerçek de öyle, belki asla erişemeyeceği bir yerlerde… Max her şeyden önce bu umutsuz arayışı hissettirecek sizlere, eğer kan ve ölümün arasından seçebilirse gözleriniz…

NEREYE GİDERSEN GİT, KENDİNİ YANINDA TAŞIRSIN

Kahramanımızın iç âleminde yaşadığına benzer bir kaos oyunun dış dünyasında da yansımasını buluyor. Orada her 75 sivilden birinin silah taşıdığı, büyük bir sosyal adaletsizliğin kol gezdiği, masum insanların acımasız çarkların dişlilerinde can verdiği bir dünya var. Max sık sık "Oğlum bak git!" dese de bir türlü atlatamadığı, tepesinde dolaşıp başına kötü talih yağdıran o kara bulutu da beraberinde

Sao Paulo'ya kadar sürüklüyor. Ve bu da halihazırda Araf'ın eşiğine varmış olan bu günahkâr şehri cehenneme yuvarlamaya yetiyor.

Max bu raydan çıkmış dünya karşısında eskisinden bile daha "insan" şimdi; namluları ateş kusmadığında sık sık kendine dönüp duygularıyla yüzleşiyor. Diğer karakterler de bir aksiyon oyununda sık rastlamadığımız derinlikte. Vur patlasın çal oynasın takılmaktan başka hiçbir kaygısı yokmuş gibi görünen "sığ adam" Marcelo bile zamanı geldiğinde maskesini çıkarıp içini dökebiliyor size. Bu noktada karakterlere ve oyunun tekinsiz hikâyesine daha yakından dokunmak isterdim ama spoiler yumurtlamadan bunu yapmak neredeyse imkânsız olduğu için kısa bir özetle yetineceğim…

Sao Paulo'nun para babalarından Rodrigo Branco, Max'i ailesinin özel koruması olarak görevlendiriyor. Beyzade eğer her türlü belayı paratoner gibi çektiğimizi bilse böylesine yanlış bir yatırımdan sakınırdı eminiz, fakat kendi düşen ağlamaz deyip maaşımızı hak etmeye bakıyoruz. New York'tan buraya nasıl geldiğimizi öğrenmek içinse biraz sabretmemiz gerekiyor. Oyunun mükemmel kurgulanmış hikâyesindeki ilk üç bölüm su gibi akıp gidiyor ve dördüncü bölümdeki flashback her şeyi etraflıca anlatıyor.

Brezilya'da başımızdaki en azılı bela Comando Sombra adındaki sokak çetesi gibi görünse de olayların örgüsü derinleşip içinden çıkılmaz bir komplo senaryosuna dönüştüğünde dostu düşmandan ayırmak imkânsız bir hal alıyor. Max çok geçmeden asıl hedefin Branco ailesi olmadığını anlıyor fakat bir yandan da bana "sakın ola bir spoiler vermeyesin, ağzını kırarım senin" gibisinden bakışlar atmayı ihmal etmiyor. Ben de çaresiz, susuyorum yine.



NA BURAYA DÜŞMÜŞ!

Oyunun muhteşem hikâye akışına kapılanlar son kare de karardığında peydahlanacak ayrılık acısına karşı üç doz After the Fall alabilirler. Üç bölümlük bu Max Payne çizgi romanı, Rockstar'dan Dan Houser ve Remedy'den Sam Lake ortaklığıyla (Marvel'ın da işbirliğiyle) yaratılmış ve ilk iki oyunda yaşananları kendine konu seçmiş. Max'in dertli geçmişinin derinliklerini merak ediyorsanız yayınlanmış ilk bölümünü **bit.ly/ogz-comics** adresinden veya bu ayki DVD'mizin Bonus bölümünden okuyabilirsiniz.

O, mutluluğu arayan biri değil. Tek istediği unutmak, kurtulmak... Zaman yeterince güçlü bir ilaç değil ve kabullenmek acıyı dindirmeye yetmiyor.

Payne Killer modunda Max ve Raul tek, siz hepiniz!

SU KÜÇÜĞÜN SÖZ BÜYÜĞÜN

Max sadece yaş olarak değil, ayakların dünyaya sağlam basması anlamında da bir hayli yol kat etmiş. Serinin eski oyunlarında balatataları bütünüyle sıyırmış görünen o kayıp adamın yerinde şimdi daha ölçülü, daha hesaplı biri duruyor. Bu gerçek, oyunun geneline de yansıyor; Rockstar harikası *Red Dead*'i çağrıştıran siper mekanikleri sayesinde oynanış daha taktiksel bir kimlik kazanıyor.

Taktiksel oynanış derken temposuz ya da uysal bir oyundan bahsetmiyoruz tabii. Tam aksine, Max'in içindeki fırtınanın dışavurumu gibi soluksuz bir şiddet var oyunun akışında. Üstelik öyle kuru, zevksiz, karambol tadında bir sertlik değil bu… Oyun, ezen ve ezilen arasındaki gelir farkına kadar inip şiddetin doğasını sorguluyor ve bunu alabildiğine estetik bir anlatımla sunuyor size. Aynı estetik anlayış şiddetin görselliğine de yansıtılıyor.

Özellikle bir haydut sürüsüyle çatışmaya girip hepsini teker teker indirdiğinizde, grubun son ayakta kalan üyesine sıktığınız o son merminin ağır çekimde hedefini buluşu seyirlere layık. Mermi kamerası düşman vücuduyla olan kanlı randevusuna ilerlerken bir iki kurşun daha sıkıp iyice hırsınızı alabilmek zorlu çatışmalar için mükemmel bir final... Tam gözün bebeğine isabet eden merminin yol açtığı oyuk, yakın planda saçılan beyin parçaları, bir atar damardan oluk oluk fışkıran kan; şiddetin kusursuz resmi… Tuval oyuna, fırça size ait.

Geliştirilmiş fizik teknolojisi ile oluşturulan imha edilebilir ortamlar da oyundaki şiddet atmosferini yoğunlaştıran bir başka etken. Çevrenizdeki çoğu yüzey mermilerin etkisiyle hasar alıyor ya da tamamen unufak olacak şekilde parçalanıyor. Görünen o ki yakın dönemde oyunlarda yükselişe geçen sertlik trendinden *Max Payne* de nasibini alıyor. Peki tahrip gücündeki artışın ötesinde başka ne gibi değişiklikler var seride?



Birkaç flashback bölüm sayesinde New York'un kasvetli havasından da nasibimizi alıyoruz.

"CAN'T TEACH AN OLD DOG NEW TRICKS"

Max aradan geçen uzun seneler boyunca yeni beceriler kazanmış mı mesela? Üzülerek cevaplıyorum: Hayır. Özel yetenek açısından *MP1*'de neysek bugün de oyuz. Tamam, Bullet Time biraz daha geliştirilmiş ama özünde bu zaten alışık olduğumuz bir uygulamaydı (Bullet Time kullanmayan bir *Farmville* kaldı yahu!). Yine de Rockstar'ı işlevsel alanda kökene bağlı kalma kaygısı yüzünden suçlayamayız. Öyleyse büyütecimizi diğer alanlarda gezdirelim biz de…

Örneğin eski oyunlarda kullanılan çizgi roman tarzı sunumun yeni *Max Payne*'deki evrimini inceleyelim. Stilize edilmiş hareketsiz resimler yerine oyun motoruyla üretilmiş ara sahnelerin kullanılması ve hikâye anlatımında hareketli panellerin tercih edilmesi bence oyunu bildik havasından hiç uzaklaştırmadan bir adım ileriye taşımış. Fakat hikâye anlatımı için söylediklerimizi oyunun Noir kökenleri için tekrarlamamız zor. Sao Paulo'nun insan bileşeni belki her zamankinden daha karanlık ama maalesef kentin kendisi New York'a oranla biraz fazla güneşli, renkler fazlaca canlı. Tabii ki oyunun Noir boyutu bundan ibaret değil, ancak ışık ve renkler deneyimin önemli bir parçası olduğundan bu yeni mekânlar serinin ruhuna biraz yabancı kaçıyor. Üstüne bir de oyun boyunca rastla-



dığımız hemen herkesin çenesi düşük tipler olması, kuru gürültünün yer yer Max'in yalnızlığını bile bastırması gibi durumlar eklenince "Payne hissi" iyiden iyiye dağılıveriyor. Neyse ki oyun sunduğu flashback bölümler sayesinde eski dostumuzun geçmiş yaşamına birkaç gezinti yapmamıza izin veriyor da New York'un o hastası olduğumuz kasvetli havasına hasret kalmamış oluyoruz.

Rockstar, Noir tonlama konusunda serinin ruhundan biraz uzaklaşmış dursa da oyundaki sağlık sisteminin geleneklere sadık kalmış olduğunu görmek sevindirdi beni. Zamane oyunlarındaki şu "güneş enerjisiyle şarj olma" trendine inat, *Max 3*'de sağlık kendi kendine yenilenmiyor. Siperin arkasına öyle tavuk gibi sinip gücünüzü toplayana kadar kuluçkaya yatmak yok, ağrı kesici bulmak ve kullanmak zorundasınız. Böylesi bence aksiyon oyunlarının ruhuna daha uygun; ardına mevzilendiğiniz siper çok geçmeden düşman ateşiyle paramparça olmalı. Sıcak çatışma, bırakın nefeslenmeyi, göz bile açtırmamalı size.

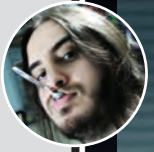
Sıcak çatışma demişken, bir ufak (fakat isabetli) değişim de bu alanda yaşanmış. Yeni *Max Payne*'de, tıpkı önceki oyunlarda olduğu gibi, iki elinizde tabanca veya hafif makineli sınıfından iki küçük silah taşıyabiliyorsunuz. Değişiklik ise keskin nişancı tüfeği gibi büyük bir silah ele geçirdiğinizde yaşanıyor; Max küçük silahlardan birini beline takıp tüfeği sol elinde taşımaya başlıyor. Bu noktadan sonra tekrar dual-wield savaşmak isterseniz tüfeği belinde taşıyamayacağından yere bırakması gerekiyor. Bu hayli mantıklı bir sistem, çünkü yürüyen silah deposu yaklaşımı bence eskidi ve gerçeklik hissinden çok şey götürüyor.

DOST "ACI" SÖYLER

Acı da olsa söylemek zorundayım: *Payne* serisinde hiçbir şeye el değmesin, her şey aynı kalsın istiyorsanız yapabileceğiniz tek şey *Max 1* ve *2*'yi baştan kurup oynamak. Çünkü yukarıda ortaya koyduğumuz üzere, özünü ve bazı özelliklerini büyük ölçüde korumuş olsa da eskilerden farklı bir yapım var karşımızda. Ben değişimden -hele böyle nitelikli olanından- korkmak için bir sebep göremiyorum ve bu yüzden aşırı tutucu yaklaşımlara pek bir anlam veremiyorum.

Örneğin öykü akışını ele alalım. Ustaca kullanılan etkileşimli ara sahneler serinin görsel roman mirasına ihanet mi ediyor sizce? Aradan geçen bunca yılda görsel romanlar da kaçınılmaz olarak değişmedi mi dersiniz? Rockstar'ın "Çevresel Bullet Time" dediği anlatım tarzı, *Payne* markasının demirbaş özellikleriyle çelişiyor mu gerçekten? Evet diyorsanız aynı görüşte değiliz. Bence altyazı ve seslendirmeyle desteklenen durağan resimler yerine sinematik aksiyon sahneleriyle beslenen canlı bölmeler çok daha iyi fikir. Üstelik bu sahneler oyun deneyiminin içine öyle ustaca yamanmış ki kumaşın üzerindeki dikiş izleri kendini hiç mi hiç belli etmiyor. Hat- »

VOLKAN "PIXELMEISTER" TURAN'DAN MAX PAYNE 3 İZLENİMLERİ



İkinci oyunu pek beğenmesem de MP3 için bir hayli sabırsızdım. Çünkü Rockstar Max'i sağılabilecek bir malzemeden öte altyapısı zengin bir karakter olarak görüyordu ve yeni hikâyeyi buna göre örüyordu. Beklediğim gibi de olmuş. En lineer Rockstar oyunu Max Payne 3, aynı zamanda en iyisi olmayı da başarmış.

Max'in çevresiyle konuşmaları, monologları, arıza halleriyle barışık yaşaması, arabesk davranmak yerine melodram sevmesi... Yaşını ele vermesi, ama içinde hâlâ bildiğimiz Max'i yaşatması, deli davrandığı kadar mantıklı da düşünebilmesi... Tamam, hikâye bir yere kadar; MP3 en iyisi değil ama aksiyonda kesinlikle tavana çarpmış. Sinematik anlatım Uncharted 3 ile kıyaslayabileceğim kadar iyi olmuş. Oynayacağınız sahneler ile izleyeceğiniz bölümler ustalıkla birleştirilmiş. Asla "dışarıda" hissetmiyorsunuz. "Bırakın enişteyi de Bullet Time'da selam versin" dememek için zor tutuyorsunuz kendinizi.

MP3 son yıllarda dinlediğim en güzel OST albüme sahip. Tear'ı mutlaka dinleyin. Oyunun elbette eksikleri de var, bug'lar ve kontrol hataları gibi (Bullet Time'da kafanız peçeteye değse yere kapaklanıyorsunuz, vs.)... Ama ilk kez bu tip hatalar batmadan bir oyundan maksimum keyfi alabiliyorsunuz. Uzun ömürlü oluşunu, online modları geçtim, sadece bir kez olsun Max'in tatlı-sert hikâyesine tanık olmak için bile alınır bu oyun. Kişisel notum: 9,3.

BOYNUZ KULAĞI GEÇTİ

Yakın geçmişe kadar eğlence sektörünün ağır tankı vazifesi gören film endüstrisi ön saflardaki yerini oyunlara devretmek üzere... Düşünün ki Max Payne 3 için varsayılan yapım maliyeti 105 milyon dolar seviyesinde! Tahmin modelini kuran uzmanlar, ortalama 100 bin dolar yıllık maaş üzerinden 200 kişilik bir yapım ekibinin 5,25 yıllık maliyetine ulaşmışlar. Rockstar'ın pazarlama faaliyetlerini içermeyen bu dudak uçuklayıcı yatırımı karşılayıp kâra geçmeye başlaması için oyunun en az 4 milyon adet satması gerektiği öngörülüyor (daha ilk haftasında 3 milyon barajını aştı bile).

Meblağ hakkında fikir vermesi açısından iyi bilinen bazı yapımların bütçelerini listeleyelim:

				
Independence Day $75 milyon	The Hunger Games $78 milyon	LotR: Return of the King $94 milyon	Fetih 1453 $18,2 milyon	Çiçek Abbas 220 bin TL

Vay canına sevgili oyungezerler! Max Payne 3'ün bütçesiyle yaklaşık 500 adet Çiçek Abbas çekilebilirmiş demek ki!


Max, "ucuz fakat kaliteli" şampuanın bir şehir efsanesi olduğunu öğrendiğinde çok geçti.

ta sırf bu yüzden birkaç sahnede paraşütlü jeton sendromu yaşadım; "Anam! Kontrol bende!" deyip gamepad'e davranana kadar düşmanlarım mermileri sıralamaya başlamıştı bile. Bu tarz bir anlatımın, öykü akışını baltalamak şöyle dursun, tam tersine atmosferi daha da alevlendirdiğini düşünüyorum.

Sinematik anlatım bununla da sınırlı kalmıyor. Odanın tepesindeki pervaneden bir sonraki sahnedeki helikopterin rotoruna yapılan geçiş efekti, diyaloglardan seçilen bazı kelimelerin vurgulanmış biçimde ara videoların üzerine yansıtılması, hatta oyunun bölümlerine verilmiş birbirinden yaratıcı adlar gibi tonla bileşen Rockstar'ın kendine has sinema dilini meydana getiriyor.

20TH CENTURY ROCKSTAR

Oyunun değme Hollywood aksiyonuna taş çıkarırcasına kurguladığı ağır çekim sahnelerde Rockstar "motor!" dediğinde siz ve silahlarınızın başrolde olduğu bir kızılca kıyamet kopuyor. Euphoria isimli dinamik animasyon motoru sayesinde silahlı çatışma sahneleri hem *Max Payne*'in önceki iki bölümünden hem de Rockstar'ın geçmiş yapımlarından daha gerçekçi duruyor. Marifetleri geliştirilen fizik motoru RAGE de denkleme katılınca Max'in ve düşmanlarının hareketlerindeki doğallık tavan yapıyor. Ateşlediğiniz (veya size sıkılan) her kurşunun hedef üzerindeki dinamik tepkimesini izleyebiliyor olmak ortaya tek kelimeyle mükemmel bir vuruş hissiyatı çıkarıyor.

Rockstar oyunun akıcı animasyonlarını fizik kurallarıyla güzelce desteklemiş durumda; öyle tramplenden havuza dalar gibi her yere balıklama atlayamıyor Max. Hedefindeki çevresel etkenlere göre atlayışına şekil veriyor, örneğin bir duvarın üzerine doğru kaçış manevrası yaptığımızda çarpma etkisine karşı bir kolunu kaldırıp başını koruyor. Böyle bir dalışın ardından ayağa kalkmadan önce 360 derecelik bir alana yattığı yerden ateş açabiliyor. Bu "yer elması" yaklaşımı hedef küçültmek için birebir olsa da hareket kabiliyetinizi neredeyse sıfırladığından sık başvuracağınız bir yöntem olmayacaktır. Havada süzülen o el bombasını görüp de kıçınızı yerden kaldırana kadar parça pinçik olduğunuzda eminim hak vereceksiniz bana.

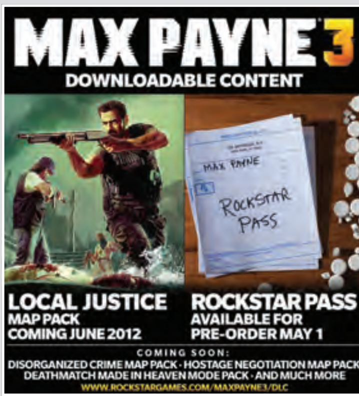
El bombaları aynı zamanda sık siper değiştirme ihtiyacınızın başlıca sebebi olacak. Sağ olsunlar düşmanlarınız işinizi yeterince zorlaştıracak bir yapay zekâ seviyesine sahipler ve sayıca üstün olduklarında neye uğradığınızı anlamadan etrafınızı çevirip kıskaca alıyorlar sizi. Kapana kısıldığınızda mermi sağanağına karşı kafanızı çıkarmaya cesaret edebilirseniz nişan alarak, aksi halde mevzinin gerisinden kör ateş açarak düşman saflarını inceltmeye çalışıyorsunuz. Savaş alanında serinin eski oyunlardan en önemli fark bu; "ortalıkta istediğim gibi dolaşayım, çok sıkışırsam sağa sola Bullet Time dalış yapar birkaç headshot alırım" diyemiyorsunuz, deseniz de kısa sürede kevgire dönüyor ve boyunuzun ölçüsünü alıyorsunuz.

AYAKTA KALAN SON ADAM

Düşmanınızın size ölümcül yaralar açabileceği bu gibi durumlarda eğer cebinizde en az bir ağrı kesici varsa oyun kısa bir süreliğine ağır çekime (Last Man Standing moduna) giriyor ve o süre içinde size ateş açan o şerefsizi indirebilirseniz Max ağrı kesiciyi otomatik olarak kullanıp yoluna devam edebiliyor. Bitirici mermiyi ağrı kesici kıtlığı yaşadığınız bir anda yediyseniz ya da müstakbel katilinizi yeteri kadar çabuk temizleyemediyseniz biz dost oyungezerler olarak cenazenizde saf tutup "iyi bilirdik" diyebiliriz sadece.

Erken yaşta rahmetli olmamak adına tetik parmağınız çabuk olmalı; iyi nişan almalı ve attığınızı vurmalısınız. Silah çeşitliliğinin zengin oluşu işi renklendiriyor, elinizde tuttuğunuzda her silahın kendine özgü bir ağırlığa ve diğerlerinden farklı bir nişan alma hassasiyetine sahip olduğunu fark edeceksiniz. Bu tarz oyunlardaki ustalık seviyenize göre üç çeşit hedefleme mekaniğinden birini seçebilirsiniz: Nişangâhınızı en yakın düşmana sıkıca kilitleyen Hard Lock, biraz daha gevşek sabitleme sağlayan Soft Lock ve gez-göz-arpacık kabiliyetine güvenenler için serbest hedefleme Free Aim… Oyunun akıcı, pürüzsüz, ışıl ışıl çatışma dinamikleri yetmezmiş gibi yakın dövüş hareketleri de emrinize amade. Bu tarz bir saldırıyla yere yıktığınız düşman artık servise hazırdır, içini güzelce kurşun doldurup ara sıcak niyetine masaya sürebilirsiniz.

Her ne kadar ustaca cilalanmış olsa da bu mekaniklerin tek tük çürükleri yok değil. Örneğin ele geçirip güzelce de mermilerini stokladığım pompalı tüfeğin bölüm ortasında giren bir ara videonun ardından kaybolmuş olduğunu görmek ve tekrar elde tek tabanca seviyesine dönmek (çok geçmeden hem silah hem de mermi bulacak olsanız da) biraz can sıkıyor. Genel anlamda ise oyun bir an olsun sıkılmamanız için canını dişine takıyor. *MP3* basit fakat şık ve eğlenceli oynanışıyla sizi bildik dekorlardaki bildik aksiyon sahnelerinin çok ötesine taşıyor. Kâh bir helikopterden asılı halde savaşmanızı istiyor, kâh elinize bir keskin nişancı tüfeği tutuşturup ortağınızın etrafını saran düşmanları temizlemenizi bekliyor. Aksiyon asla baymıyor, bayatlamıyor. Ana senaryonun dışındaki puan odaklı Arcade bölümü



DLC DEYİNCE

Geçtiğimiz günlerde yayınlanan Gorilla Warfare isimli ücretsiz ek içeriği indirdiniz mi? Rockstar bununla yetinmeyip yıl boyunca 7 adet indirilebilir ek içerik paketi daha yayınlayacağını duyurdu. Paketleri teker teker indirebileceğimiz gibi bir Rockstar Pass edinip toplu ve iskontolu bir şekilde almamız da mümkün olacak. Bunların hemen hepsi çoklu oyuncu bileşeni için harita paketleri olsa da aralarında bir New York Minute Co-op Pack var ki beni benden etti. Meraklılarına duyurulur.


Sao Paulo'nun aydınlık mekânları Max Payne'in alışıldık Noir atmosferiyle pek bağdaşmıyor.


Yeni oyunda Max artık yattığı yerden de ölüm saçabiliyor. Gel keyfim gel!

de bu amaca hizmet ediyor. Bölümler arasında tazı gibi koşturup her öldürdüğünüz düşman üzerinden ek süre kazandığınız ve sayaç sıfırlanmadan oyunun sonuna ulaşmaya çalıştığınız New York Minute adlı eğlencelik mod da cabası…

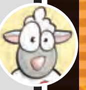
JOHN WOO MUSUN BE DAYI

Oynanıştaki bu çeşitlilik ve aksiyondaki bu yoğunluk dahi açık dünyalarla başa çıkabilmek üzere tasarlanmış oyun motorunu terletmeye yetmiyor. Rockstar boşta kalan kaynakları gayet akılcı bir hamleyle görselliğe yatırmış ve Max Payne'e Nathan Drake ile boy ölçüşebilecek derecede harika grafikler hediye etmiş. Gölge kullanımındaki titizlikten Bullet Time'da kulağınızı sıyırıp geçen düşman ateşine kadar oyunumuz birbirinden hoş görüntülere ev sahipliği yapıyor.

Karakter modellemesi ve yüz detaylarındaki sıradışı başarıya da değinmemek olmaz. Burada en büyük pay sahibi, Sao Paulo yerel halkından yüzlerce insanın 3 boyutlu taramalarını toplayan ARGE ekibi… Hele Max'in bakışları ve siması öyle iyi çalışılmış ki… Oyun boyunca o soğukkanlı katilin gözleri bir an olsun boş bakmıyor. Yüz hatlarında yıllanmış bir yorgunluk, kan dökmekten usanmış ama daha fazlası için daima hazır bir adamın ifadesi…

Görsel sunumdaki ustalık sadece oynanışa değil, yükleme sahnelerine de yansıyor. Oyununuz sıradaki bölümü yüklerken bir yandan da hikâyenin güncel bir kesitini yazısız bir çizgi roman tarzında özetliyor sizin için. Böylece deneyiminizi taze tutuyor ve havadan çıkmanıza izin vermiyor. »

GOYUN'A SORUN



- Sayın Goyun, geçen ay FIFA Street'in zorluğunu eleştirenlere çemkirmiştiniz. Bu ay Max P...
- Ne zorluğu, kesinlikle katılmıyorum! Sağ çubuk üzerinden nişan almak ve R2 ile ateş etmek toynaklarımın pek alışık olmadığı durumlar olsa da oyunu Free Aim açık şekilde başımdaki tüyleri yolmadan bitirebildim. Payne kelimesini sık telaffuz etmek bende biraz acı çekme eğilimi yarattığından mı, yoksa tatlı su oyuncularının beklentileri interneti esir almış olduğundan mı bilmiyorum, okuduklarımla yaşadıklarım pek bağdaşmadı...

- Tabii ya, bence de çok kolay b...
- Ne kolaylığı, kesinlikle katılmıyorum! Oyunun sonlarına doğru headshot bile tek başına bir düşmanı indirmeye yetmiyor. Haydutların daha azılı hale geldikleri yetmezmiş gibi kayıt noktaları da pek bir insafsız yerleştirilmiş oluyor. Yüzüp yüzüp de 10 dakikalık bir çatışmalar zincirinin kuyruğuna geldiğinizde ölüp en başa dönmek bazen gamepad'inize anlamsızca bakıp müstehcen kelimeler fısıldamanıza yol açabiliyor.

- Peki, eleştiri toplayan şu meşhur görsel ef...
- Ne eleştirisi, kesinlikle katılmıyorum! Görüntüdeki o bükülme efekti Max'in kendi şeytanlarını bastırma çabasını ve çevresindeki dünyayla arasındaki kopukluğu anlatıyor. Sarhoşluğun akıl ve beden üzerindeki etkisinin görsellerde yer yer bulanıklığa yol açması, ruh halindeki çarpıklığın dışa vurumu için çarpıtılmış grafiklerin tercih edilmesi bence çok iyi bir fikir. Üstelik bu görsel efekt tam kararında, gözü yormayacak biçimde kullanılmış. Yani ortada şikâyet değil takdir edilecek bir durum var yahu!

Oyunun değme Hollywood aksiyonuna taş çıkarırcasına kurguladığı ağır çekim sahnelerde, Rockstar "motor!" dediğinde siz ve silahlarınızın başrolde olduğu bir kızılca kıyamet kopuyor.



TEK MERMİ ASLA YETMEZ!

Oyunun çoklu oyuncu boyutuna ayrı bir tat katan Rockstar Games Social Club'a uğradınız mı? Bu web sitesi, kayıtlı kullanıcıların oyun içi istatistiklerini sergilemesi ve bunlara dayalı ödüllü yarışmalar sunmasının yanı sıra çevrimiçi çeteler kurmanıza (veya kurulu ekiplere katılmanıza) olanak tanıyor. Aynı anda üyesi olabileceğiniz beş çeteden biri de Oyungezer olsun isterseniz sizi **bit.ly/ogz-crew** adresine bekleriz.



Yeni oyunumuzun sunduğu siper mekaniklerine sık sık başvurmamız gerekiyor.

Yaşlı kurdun en basit monologu bile bilgelik kokuyor, durumlar karşısında yaptığı yorumlarla taşı gediğine koyuyor.

Sizi havaya sokacak bir başka önemli etken ise ses ve müzikler tabii ki. Oyunun yüksek temposunu sarıp sarmalayan o tanıdık keman tınıları… Yaylıların zarif görsellerle senfonisine brutal vokal misali eşlik eden efil efil şiddet… Bir de serinin Noir kökenlerine nazire yaparsak ortaya senfonik black metal çıkması işten bile değil! Oyunun leziz OST çalışmasına imza atan Health isimli rock grubu çok daha naif takılsa da Max için gayet karanlık ve atmosferik müzikler bestelemeyi ihmal etmemiş.

Karakter seslendirmeleri ise beni can evimden vurmayı başardı. Yan karakterler bir yana, *Payne* serisi için adeta bir kimlik haline gelen James McCaffrey'den vazgeçilmemesi (bir dönem aksi yönde haberler çıksa da) çok yerinde bir karar olmuş. Üstat o acı sesiyle yeni oyunumuzda da döktürmeye devam ediyor. Hikâye boyunca Max'in sadece seslendirmesi değil sarf edeceği satırların yazım dili de birinci kalite. Yaşlı kurdun en basit monologu bile bilgelik kokuyor, durumlar karşısında yaptığı yorumlar klişe tuzaklarına asla düşmeden taşı gediğine koyuyor.

Bir parantez de ses efektlerine açalım… Silahların patlaması ve namlu uğultusu gayet aslına uygun canlandırılmış ve özellikle ortamda beşten fazlası varsa gerçek bir sıcak çatışma atmosferi yaratmayı başarıyorlar. Çatışmaların en hararetlisiyse daima çoklu oyuncu arenalarında yaşanıyor…

MAXIMUS DECIMUS PAYNE

Evet, Max seride ilk defa çevrimiçi boyuta adım atıyor. Ama ne adım atmak! Hayli derin yapılandırılmış 50 aşamalık bir seviye sistemi, iyi tasarlanmış bir ödül yönetmeliği, açılacak yığınla silah ve tonla malzeme… Tek kişilik oyunda hasretini çektiğimiz özgürlük hissi… Kaotik bir tempo, hummalı bir oynanış, yüksek bağımlılık yaratma tehlikesi… Ne ararsanız var!

İtiraf etmek gerekirse benim için en büyük sürpriz bu oldu, çünkü Max'in çoklu oyuncu ortamına ayak uydurması konusunda pek bir beklentim yoktu. Ama Rockstar çevrimiçi atölyede Bullet Time'a verecek bir dolu iş buldu, birbirinden keyifli modlar yarattı ve her birine ana oyunun kusursuz çatışma mekaniklerini entegre etti.

En basitinden (ve klasik olanından) başlayalım. Deathmatch, bireysel olarak da, takım modunda da alabildiğine hızlı ve eğlenceli. Adı üstünde "ölüm karşılaşması" olan bu çerez moddaki ortalama ömrünüz yarım dakika.

Payne Killer'a geçtiğimizde işler ilginçleşiyor. Oyun klasik bir Deathmatch gibi başlıyor. Başlar başlamaz ilk cana kıyan kişi Max Payne rolünü kapıyor, ilk öldürülen ise Max'in ortağı Raul Passos kimliğine bürünüyor. Bu ikisi sırt sırta verip rakiplerine karşı yaşam savaşına girişiyor. Max ve Raul bu modun kalan tüm oyuncularından daha güçlü karakterler (sağlık, silahlar ve Bullet Time anlamında) fakat aşırı kalabalık düşman grubu karşısında eninde sonunda düşmeleri kaçınılmaz. İkisinden birini indiren kişi, öldürdüğü karakterin yerini alıyor ve puan mücadelesi böyle sürüp gidiyor.

Benim favorim ise Gang Wars. Bu mod ara videolarla süslü beş bölümden oluşuyor ve bu bölümlerin her biri de tek kişilik ana senaryodan hikâye parçaları taşıyor. Bu parçaların nasıl şekilleneceği, bir sonraki bölümde hedefin ne olacağı (karşı takımın erzaklarını imha etmek, kendi liderinizi korumak, vs.) içinde bulunduğunuz raundun nasıl sonuçlandığına bağlı. Yani bu modun ilerleyiş biçimi maçtan maça değişiklik gösteriyor. Kesin olan tek şey beşinci bölümün bir Team Deathmatch olacağı. Böylesi özgün bir deneyimi daha önce benzer hiçbir oyunun çoklu oyuncu ortamı vermemişti bana (*Killzone 3*'ün Operations modu sadece ucundan biraz andırıyor).

Çevrimiçi oyunun ilginç mekaniklerinden biri de savaşın sonucuna en az silahlarınız kadar etki eden özel yetenekleriniz… Burst isimli bu özel güçler, zırh delici mermiler gibi bir nevi perk vazifesi üstleniyor. İlerledikçe yenileri açılsa da benim sadık yârim, rakip takım üyelerinin birbirlerini düşman gibi görmelerini sağlayan Paranoia. Burst

HEM MAX, HEM DEĞİL

Bence oyunun en güzel yanı, hem olgunlaşıp farklı bir kıvam tutturması, hem de tarzındaki değişime rağmen hâlâ bu denli Max kalabilmesi. Tıpkı Max'in kendisi gibi, dış görünüş şekil değiştirmiş fakat özüne el değmemiş.



Arka plandaki kulüp logosu Inter'e benzese de Galatians FC bence Cimbom'un Brezilya şubesi.

Max Payne 3 > Max Payne > Max Payne 2





Max'in Bullet Time manevraları artık hem daha estetik, hem de daha gerçekçi duruyor.

gücünüzün kısıtlı oluşu çoklu oyuna stratejik derinlik veriyor ve seçeneklerin geniş oluşu oynanışa büyük esneklik katıyor.

Tabii bir de bütün bu çevrimiçi deneyimi çerçeveleyen, *CoD* klanlarına benzer bir Crew uygulaması var ki o sistemin detaylarını bu sayfalardaki ayrı bir kutucukta bulabilirsiniz. Sonuç olarak, çevrimiçi bileşenin "hadi bu da olsun" mantığıyla yapılmadığını, iyi bir planlama ve bolca emeğin ürünü olduğunu ve oyunun ömrüne ömür kattığını rahatlıkla söyleyebiliriz.

KEDİ CANINI SENİN

Peki ya Max'in ömrü? 9 canlı kahramanımızı bir 9 sene daha yaşlanmış hayal edebiliyor musunuz? Acaba dördüncü oyun ellili yaşlarında bir Clint Eastwood karizması, bir kocamış kurt macerası çıkarır mı karşımıza (olur mu olur), yoksa artık emekliye mi ayrılır Max amca? Bu soruların cevapları her ne olursa olsun kesin olan bir gerçek var: *Max Payne 3* yapım kalitesi ve tekniğiyle, hikâye ve sunum becerisiyle övgüyü hak eden, yaşıtları için çıtayı hayli yükselten nefis bir oyun.

Bu kadar yüksek beklentiyle girip de bütün umutlarımın karşılığını fazlasıyla alarak çıktığım çok az oyun oldu bugüne kadar. İkinci kez oynadıklarımın sayısı ise bundan da azdı. Bir kimliğe ve derin kurguya sahip, sahneleri akılda ve kalpte bir şekilde kalıcı olan oyunlar böyledir işte; dönüp ilk seferinde gözden kaçırmış olabileceklerinizin peşine düşürür sizi. Tıpkı siz bu satırları okurken bilgisayarıma kurulmuş olacak *Max*'in PC sürümü gibi… Açıkçası adamımı bir de DirectX 11 desteğiyle görmek için sabırsızlanıyorum.

Yaklaşık 12 saatimi alan ana senaryonun tekrar değeri, oyunun çevrimiçi kalitesi ve gelecek DLC paketlerinin potansiyeli düşünüldüğünde acı daha uzun süre dinmeyecek ve *Max Payne* mirası adeta bir Bullet Time deneyimi misali zamanda asılı kalacak gibi görünüyor. Artık eminim; Rockstar iyi oyun yapmayı değil, bir oyundan fazlasını yapmayı hedefleyen bir firma. Sizin de bir oyundan fazlasını oynamak gibi bir hedefiniz varsa o halde derhal ekran başına… Tabii önce babanızın elinden gamepad'i söküp almayı başarmanız gerekiyor!

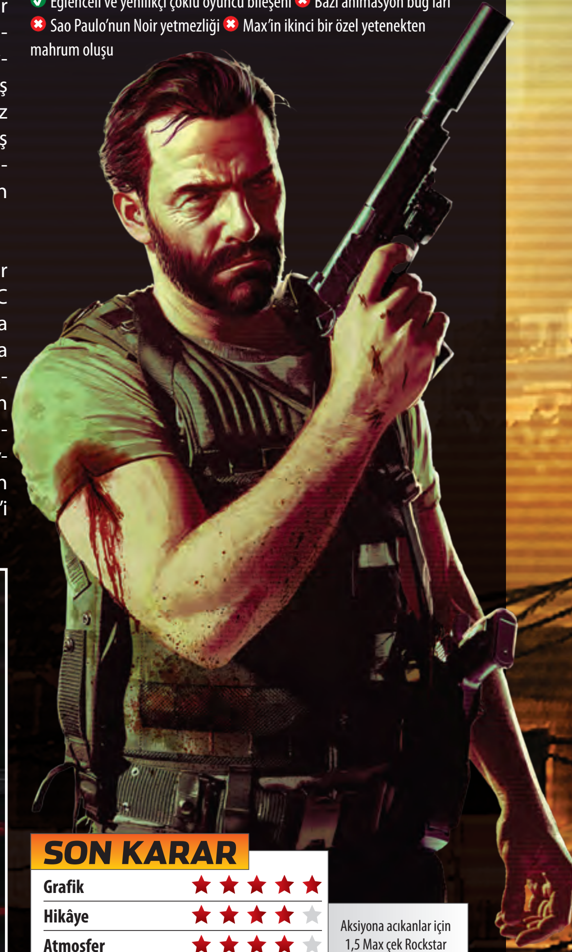


Gang Wars'a yakayı kaptırdığınızda çoklu oyuncu konseptine bakış açınız değişiyor.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Rockstar Studios → **Dağıtım:** Rockstar Games / Aral İthalat → **Kutulu Fiyatı (PS3):** 180TL
→ **Dijital İndirme (PC):** 100TL (Playstore), 60$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 17 → **Dahası İçin:** http://bit.ly/ogz-max3

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Kusursuz karakter portresi ✓ Sahne ve hikâye kurgusu ✓ Mükemmel silahlı çatışma mekanikleri ✓ Oyunla iç içe geçen sinematik anlatım dili ✓ Eğlenceli ve yenilikçi çoklu oyuncu bileşeni ✗ Bazı animasyon bug'ları ✗ Sao Paulo'nun Noir yetmezliği ✗ Max'in ikinci bir özel yetenekten mahrum oluşu



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Aksiyona acıkanlar için 1,5 Max çek Rockstar Usta, bol acılı olsun!

9,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



RIDGE RACER UNBOUNDED

HIZINI ALAMAYAN, GAZI ALINMIŞ ŞOFÖR -ALİ SEZGİN

TEKKEN İLE BERABER kafamdaki "konsola özel" kavramını oluşturan iki oyundan biri Ridge Racer. Bu yüzden de PC versiyonunu incelemek kendimi tuhaf hissettiriyor. O driftleri, dönülen virajları PC'de almanın fikri bile garip geliyordu ki, inanın bana oyunu oynadığım onca saatten sonra bile hâlâ garip geliyor diyebilirim. Yine de Ridge Racer gibi bir oyun PC'ye geliyorsa, bunun değerini bilmek gerekir. Yani Ridge Racer'ın başına oturup deneyene kadar böyle düşünüyordum en azından.

Ridge Racer Unbounded, serinin numaralı oyunlarından biri olarak çıkmak yerine kendi adıyla ortaya çıkıyorsa bunun ayrı bir önemi olduğunu tahmin etmek zor değil. Buradaki amaç serinin heyecanını yitirmiş klasik oynanış tarzını canlandırıp, ona yeni bir tarz ve şekil vermek. İsimsiz otoyollar ve çok şeritli alanlar yerine, şehirde 90 derecelik dönüşler ve illegal yarışlar dikkat çekiyor. Asıl sorulması gereken soru olan "eski Ridge Racer havası var mı" sorusunu sorduğumuzda, ne yazık ki cevabım pek olumlu olmayacak. Bir kere yarışlar eskisine oranla çok daha sert ve tempolu geçiyor. Dönüşler de eskisine oranla sert olduğu için dubstep eşliğinde yarışmak, bir yandan arabayı kaydırırken diğer yandan dağları tepeleri izlemek söz konusu değil. Zaten oyunun kendisi de buna pek imkân vermiyor. **Shatter Bay** şehrinin tekdüze binaları arasında rakibinize ve önünüzdeki dönüşe odaklanmazsanız arabanız anında pert oluveriyor.

POLİS ÇAĞIRMAYIN, ARAMIZDA ÇÖZERİZ

Önceki oyunlarda hikâye var mıydı hatırlamıyorum, ama bu oyunda var. Unbounded tam olarak kim olmak istediğini bilmeyen bir oyun. Bu yüzden de herkesten bir şeyler almaya özen göstermişler. Underground kafasında bir öykü girişi var ama sonra hikâye nedense devam etmiyor. Karaktere ne oldu, kendini kanıtladı mı, sonunda kızı kaptı mı; korkarım ki bu soruların cevaplarını hiçbir zaman öğrenemeyeceğiz. Sistem olarak da, Burnout'u andıran ama biraz daha Japonlaştırılmış bir yarış kafası var. Çoğu oyun modunda yarışlarda drift yaparken veya turbo kullanırken diğer arabaları dağıtabiliyoruz. Shindo gibi özel modlarda yarışlar, tamamen bu fikir üzerine sonsuz turboyla oluşturulmuş.

Yarış fizikleri, Ridge Racer değil de sanki başka bir oyun oynuyorsunuz havası yaratıyor. Bunu kötü bir şey olarak söylemiyorum ama sonuçta bu oyunu alan insanlar Ali Racer değil, Ridge Racer oynamak için alıyorlar. Gerçi hayatınız boyunca hiç RR serisinden bir oyunu oynamadıysanız, muhtemelen Unbounded hoşunuza bile gidebilir. O yüzden ben bunu bir sorun olarak saymıyorum. Problem, konsolda çıksa ortalamanın üstünde bir yarış oyunu olacak Ridge Racer'ın PC'ye hiç özen gösterilmeden çevrilmesinde yatıyor. Bilirsiniz kötü portlar ya en canavar PC'de bile açılma-

BEN OLSAM

Aslında bu kutucuğu boş bıraksam, muhtemelen siz de rahatlıkla doldurabilirdiniz. Bir insan eğer Ridge Racer'ı satın alıyorsa, oyundan beklentileri az çok bellidir. Seriyi genişletmek, onu piyasadaki başarılı yarış oyunlarından bazı özellikler araklayarak tanınmayacak hale getirmek değil, oyunu özgün yapan elementleri adam etmektir.





PC | PS3 | 360



yacak kadar yüksek sistem gereksinimleriyle çıkarlar ya da çalışır ama saçma sapan yerlerde takılarak oyun keyfinizi bir çırpıda yer bitirirler. Ridge Racer'da ikinci durum söz konusu. Oyunu son model diyebileceğim iki PC'de denedim, ikisi de görünürde oyunu akıcı çalıştırmasın rağmen olur olmadık yerde kare atlamalar, takılmalar yaşadı. Bilgisayarınız, Ridge Racer'da zorlanan bir oyuncuysa, yapabileceğiniz pek bir şey yok. Belki çözünürlüğü azaltıp oyunu bulanık bir şekilde oynayabilirsiniz; ama oyun keyfinizi düşürecek bu bulanıklık sorununu çözmek için parlaklık ayarlarıyla oynamak pek bir yarar sağlamayacaktır.

VİRAJDA KONTROLÜNÜ KAYBEDENLERE

Ridge Racer Unbounded ihtiyaçlarınızı karşılayacak bir yarış oyunu değil. Hatta olayı biraz *batman'leştirerek* bakarsak, PC'ye bu kadar kötü çevrilmiş bir oyunu hak etmiş olmanıza da pek ihtimal vermiyorum. Yine de bu oyunu konsolda denemiş olsaydım, izlenimlerim muhtemelen bu kadar sert ve olumsuz olmazdı. Bu aralar yarış oyunlarına susadıysanız veya yeni nesil konsolları almadığınız için Ridge Racer'a hasret kaldıysanız oyuna göz atmayı düşünebilirsiniz ama sizi uyardığımı sakın ola ki unutmayın.

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Namco Bandai → **Dağıtım:** www.playstore.com → **Dijital İndirme:** 110 TL
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.ridgeracer.com

Burnout Paradise



>

Split Second



>

Ridge Racer



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Şehir atmosferi
- ✔ Yıkılabilir objeler
- ✖ PC'ye kötü çevrilmiş
- ✖ Performans sorunları
- ✖ Klavye ile oynamak acı veriyor
- ✖ Kötü dubstep müzikler





SON KARAR

Kategori	Yıldız (5 üzerinden)
Grafik	5
Hikâye	1
Atmosfer	5
Eğlence	3
İçerik Zenginliği	4
Multiplayer / Online	2
Ses / Müzik	3

Ridge Racer bu sefer virajı alamamış gibi duruyor.

6,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

[PROTOTYPE 2]

KAÇ YIL OLMUŞ, DAHA PROTOTİP SÜRÜMÜNDESİNİZ

- ALİ SEZGİN

SÜPER GÜÇLERE SAHİP olmak hepimizin hayali ama çizgi romanların bize öğrettiği tek bir şey varsa o da bu güçlerin her zaman bir bedelle birlikte geldiğidir. Kimi zaman kahramanımız sevdiği kızı korumak adına ona asla kavuşamayacağını fark eder, daha kötü durumlardaysa bu güçler yüzünden kahramanımız ailesini ve sevdiği herkesi sonsuza kadar kaybeder. O zaman ister istemez ortaya şöyle bir soru çıkıyor; ya bu güçleri kaybedecek hiçbir şeyi olmayan bir kahraman alırsa? Ya karısını ve kızını Mercer virüsü yüzünden kaybeden, Irak'ta savaşmış eski asker James Heller, Mercer'ın "Prototype" güçlerine sahip olursa? Bu durumda olabileceklere dair pek çok fikir yürütülebilir ama New York'un bu değişiklikten etkilenmeyeceğini, karmaşa ve kaostan nasibini almayacağını söylemek bu fikirlerin en safı olur.

Protoype 2, ilk oyunun gölgesinde ve artık çok daha karanlıklaşmış bir dünyada geçiyor. Baş karakterimiz James Heller Irak'ta savaşırken eşinden, muhtemelen alabileceği en kötü haberi alıyor. Yakalanan insanları zombileştiren, daha kötüsü canavarlaştıran Mercer virüsü New York'ta, hem de Heller'ın ailesinin oturduğu muhitte baş gösteriyor ve sonrasında ortalık oldukça karışıyor. Savaşmış, terörizmmiş dinlemeden ertesi gün şehre dönen zavallı James ise çok geç kaldığını öğreniyor. Yaşadıkları mahalle tamamen virütik mutantlarla dolduğundan evine ulaşmayı bile başaramayan James'in bu durumda yapabileceği tek bir şey kalıyor; virüsü yayan Alex Mercer'ı bulup ondan intikam almak.

MUTANTSIN DEDİLER VERMEDİLER

Gönüllü olarak mutasyonla savaşan birliğe katılan Heller, tahmin edebileceğiniz üzere Mercer'ı buluyor bulmasına ama işler pek umduğu gibi gitmiyor. İlk oyundan hatırlarsınız, yediği kurşunlar yüzünden kevgire dönmesine rağmen ayağa duran, ortalığa dehşet saçmasını bilen bir Alex Mercer'dan bahsediyoruz. Eli bıçaklı her kızgın asker onu haklayabilseydi, zaten terlikle kovalarlardı bu adamı. Heller da, neredeyse intihar kapsamına girecek bu kavgayı tabii ki kaybediyor. Tabii olmayan tarafıysa, Mercer'ın James Heller'ı yemek yerine ona da kendinde olan güçleri vermesi. Mercer'a göre kendisi sadece bir günah keçisi ve olayları durdurmak üzere bölgeye gelmiş. Her şeyin sorumlusu aslında virüsü bulan Gentech isimli firma. Heller, ailesinin intikamını almak istiyorsa bunu baş düşmanı olarak gördüğü Mercer'a saldırmak yerine Gentech'i çökerterek başaracağını öğreniyor ki, bu noktadan sonra Gentech birimleri tarafından yakalanıyor. Sonrası, olaylar, olaylar...

İlk oyunla ilgili küçük bir spoiler vereceğim, *Prototype*'ı oynamayı planlıyorsanız sıradaki *cümleyi* atlayabilirsiniz. *Belirtmem gerekiyor, ilk oyunu bitirdiğim için Mercer'ın bir insan değil de sadece o kimliğe bürünmüş virüsten ibaret olduğunu bilmem, biraz kafamı karıştırmadı değil.*

EN GÜZEL YERİ

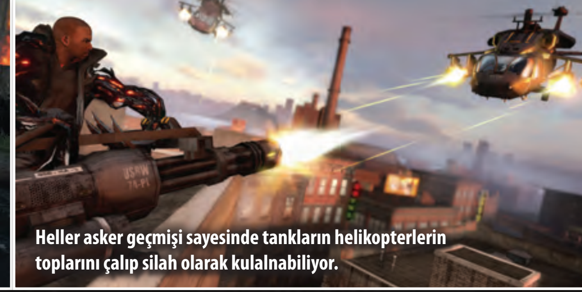
Oyunun en heyecanlı anları şüphesiz ki, serbest stil koşu eşliğinde binadan binaya atlarken yaşanıyor. Arada hafiften süzülerek bir çatıdan diğerine atlamak, yere inerken insanların çığlıkları arasında kaldırımı çatlatmak muhteşem bir duygu.



Heller'la tanışın: Kendisinin öfke sorunları ve ciddi bir hastalığı var.


Süper askerler sizi korkutmasın, hemen alacağınız güncellemelerle karşınızda en fazla birkaç saniye dayanabiliyorlar.

ESKİSİNDEN FARKLI OLARAK NEREYE, NE YAPMAYA GİTTİĞİNİ BİLEN BİR KAHRAMANIMIZ VAR


Heller asker geçmişi sayesinde tankların helikopterlerin toplarını çalıp silah olarak kulalnabiliyor.

Mercer tamamen masum olabilir mi veya olayların tek sorumlusu Gentech mi sorusu oyun boyunca sizin de kafanızı kurcalıyor olacak. Sonuçta ilk oyunda masum insanları sindirmekten çekinmeyen, an itibariyle besin zincirinin tepesinde olan bir süper varlığın neden bir yardakçıya ihtiyacı olsun ki? Heller yeterince güçlendikten sonra onu da sindirmek istediği için olabilir mi? *Prototype 2* oyunun başında, aklımdaki şüphelerin tamamının değilse de çoğunun üzerine oynayarak öyküsünü yaratıyor. Gentech ve Mercer ilişkisi olsun, özel askeri örgüt Blackwater'ın bu durumdan çıkarları olsun cevaplanmayı bekleyen çok sayıda soru tehlikelerle dolu New York'un içinde yatıyor.

İlk oyunun önemli sorunlarından biri, oyuncuyu bir kum havuzuna atıp bırakmış gibi hissettirmesiydi ki bu bir taraftan güzel gelse de beklentisi yüksek oyuncular açısından sorunlu bir durum. Eğer oyuna girip, biraz karmaşa yaratıp, rahatlayıp çıkmak istiyorsanız sorun yok ama senaryo namına beklentileriniz yüksekse elbette ki insan ister istemez hayal kırıklığına uğruyordu. *Prototype 2*'de vahşet ve kargaşa kadar sunumun da önemli olduğunu, patlayan tanktan çıkıp Mercer'ı takip etmeye başladığınız ilk anlardan itibaren anlıyorsunuz. Heller'ın ne derecede saplantılı olduğu, virüse bulanmış mahlukların çevresindeki askerleri parçalarken bile nasıl hasmına odaklanabildiği gibi noktaları çok güzel hissettirmişler. *Prototype 2* zaten oyuncusunu doğrudan New York'un içine bırakıp "ne halin varsa gör" de demiyor. Gentech içindeki bölümler biraz olsun buna da hazırlıyor sizi, oyunda nasıl tekme atıp, adam döveceğinizi öğrenirken bile ister istemez geriliyorsunuz. Odaya James Heller'ın sınırlarını test etmek adına sayısız zombi doluyor, bir yandan da az sonra her şeyi havaya uçuracak olan gaz odayı doldurmaya başlıyor. Her ay sayısız oyun oynayan, her türlü hikâye anlatımı numarasını gören ben bile bu noktada o odadan çıkma ihtimalim olmadığını düşündüysem, bu tip heyecanları daha nadir yaşayan oyuncuların da gayet etkileneceğinden şüphem yok.

Prototype'ı oynamış olanlarınız asıl şoku ikinci oyunda sokağa ilk adım attığında yaşayacak. İlk oyuna göre çok daha detaylı, çok daha gerçek bir mimari tasarım ve kalabalık sokaklarıyla tam anlamıyla yaşayan bir şehir yaratılmış. Zaten olaylar yüzünden sokaklar çok dolu; her yerde virüs yüzünden evlerini terk eden insanların yaptıkları derme çatma gecekondular, kuyruklar ve güruhlar var. Gentech ve Blackwatch da boş durmamış. Bölgede ordunun da işbirliğiyle çok sayıda kontrol noktası, zırhlı araç konvoyları ve üsler konuşlanmış durumda. Duvarlarda, binaların camlarından sarkıtılan afişlerde yazılanlar olsun, sivillerin konuşmaları olsun oyunda doğrudan anlatılmayan bir hikâyeyi şehrin kendisi size sunuyor. Sadece durup dinlemeniz ve şehri izlemeniz yeterli olacaktır. Kendini tekrar eden binalar ve klon ordusunu andıran insanlar yerine gerçekten yaşayan bir şehir var karşınızda ve bu gerçekten fark yaratan bir durum.

MAHALLE DELİKANLISI CANAVAR ABİ HELLER

Şiddet yanlısı kızgın insan Heller'a ve güçlerine biraz alıştıktan sonra oyunun aslında o kadar da değişmediğinin farkına varıyorsunuz. Hâlâ aynı mantıkta çevreden görevleri toplama ve gerektiğinde askeri üslere, kontrol noktalarına sızıp bilgi edinerek yeni görevlere ulaşma mantığı var. Değişen oyunun yapısından çok bu yapıyı sunma biçimi olmuş. Eski oyundaki kamera sorunları gitmiş mesela. Nereye, ne yapmaya gittiğimi bilerek ilerlemek, daha da önemlisi şehrin bir köşesinden diğer köşesine giderken tam istediğim noktaya atlayıp, inebiliyor olmak beni oldukça keyiflendirdi. Eğer karakter puanlarınızı düzgün dağıtırsanız *Prototype 2* ilk oyunun olamayacağı kadar hızlı oynanıyor ve bunu yaparken intizamından hiçbir şey kaybetmiyor. Heller'ın koşarken arabaların üstünden atlaması, barikatları aşması, insanları itmesi gibi oyunu gerçekçi kılan çok sayıda detay da cabası. *Prototype 2*'nin dünyasına biraz daha girince artık hem Heller'ın hem de yapımcıların benden ne beklediğini az çok anladığımı söyleyebilirim. Ben genel olarak gizliliği, gerektiğinde kaçıp saklanarak oynamayı sevsem de, Heller kendini geliştirip roketleri savuşturup helikopterleri kolaylıkla düşürmeyi öğrendikçe buna pek gerek kalmıyor. Ben istiyorum ki yerine geçtiğim askerin kılığında, bir barakaya girip oranın kumandanına usulca sokulayım, tüfeğimle onu vurayım, ardından hızlı bir kovalamaca sahnesi başlasın. Helikopterler toplar tüfekler arkamdayken, yoldan geçen bir yayı kapayım, onunla bir ara sokağa girip kılık değiştirip kayıplara karışayım. Oyun buna izin veriyor ve hatta başlarda bunu yaptığım ve durumdan keyif aldığım çok sayıda an oldu. Sorun, ilerledikçe buna ihtiyaç kalmaması. *Assassin's Creed*'de de aynı sorun vardı; bir süre sonra Altair o kadar güçleniyordu ki kolay yoldan peşinizdeki bütün adamları rahatlıkla öldürebilecekken, kaçıp samanlık aramakla uğraşmak gereksiz geliyordu. *Prototype 2*'de siz olay çıkardıktan sonra gelen özel saldırı timi, uzunca bir süre sadece helikopterden oluşuyor. Helikopter gelince onu dokunaçlarımla yakalıyor veya kamyon, araba fırlatıp hayatıma devam ediyordum. Daha sonra bu timin içeriği değişiyor elbette ama Heller yine kaçmaya ihtiyaç duymayacak kadar güçleniyor.

Oyun içi hikâye sunumu bazı noktalarda kelimenin tam anlamıyla parlarken, bazı yerlerde üstünkörü geçilmiş bence. Bazı özel sahneler dışında, Heller ne yapacağını, nereye gideceğini ya çevredeki bilgisayarlardan ya da yediği önemli insanlar yoluyla öğreniyor. Burada sorun yok.

BEN OLSAM

Bu konuda söyleyecek çok sözüm var ama isminin ardında 2 olan bu oyunda, oyunun en bariz ve büyük eksiği olan hedef sistemini adam etmeye biraz vakit ve bütçe harcardım. Önemli gelişmeler var elbette ama oyunun en büyük sorununun olduğu gibi kalması hoş bir durum değil.


Bu devasa arkadaş sizi biraz uğraştıracak ancak kendisi oyunun en zevkli dövüşlerinden birinde yer alıyor.





Çatı katında şeytani paralı asker yemenin tadı bambaşka.

KAHRAMAN, SÜPER KAHRAMAN İKİLEMİ VE JAMES HELLER...

Çizgi roman severler az çok bu işi çözmüş olsalar da, okurlarımız arasında süper kahraman nedir, yoldan geçen sıradan kahramanlardan nasıl ayrılır, bilen az. Bunun üstüne bir de James Heller gibi bir garip kahramanımsı varlık denkleme giriyor ki işler iyice karışıyor. Biz de araştırmacı Oyungezerler olarak sizler için **Heller**, **süper kahraman** ve **kahraman** arasındaki farkları örneklerle açıkladık.

>> Savaşa giden **kahraman**, ülkesi ve sevdikleri için kendini feda etmeye hazırdır, nitekim şanlı çizgi roman tarihi bunun örnekleriyle doludur. Bir **süper kahraman** savaşa girerse bunu dünyayı yok edecek bir süper silahı imha etmek gibisinden nedenlerle yapar, hiçbir yere demokrasi götürmez. Ama **James Heller** savaşa girdiğinde iki orduyu da yer ve bu sayede orada savaşacak kimse kalmadığı için savaş da olmaz.

>> **Kahraman**, son hız giden otobüsün çarpmak üzere olduğu yaşlı kadını son anda atlayarak tehlikeden uzaklaştırır. **Süper kahraman** kadıncağızın önüne siper olur ve otobüs ona çarpar. **Heller**'sa önce yaşlı kadını sonra otobüsü döver ve bunu yaparken bolca küfür eder ki bir daha böyle problemler yaşanmasın.

>> **Kahraman** gerektiğinde karısını döven adamı çeker bir kenara uyarır, ona adam olmasını sevdiklerini üzdüğünü söyler. **Süper kahraman**, adamı bir köprüden aşağı atar, yere çarpmak üzereyken tutar, tövbe ettirene kadar bu sistemi tekrarlar. **James Heller** adamı sindirip onun yerine geçer. Sonra da kadıncağıza hak ettiği şekilde davranır.

>> **Kahraman** her zaman suçla savaşmaz, onu kahraman yapan da budur. Bir defalığına doğru zamanda, doğru hareketi yapmıştır sadece. **Süper kahraman** bu işi kariyer edinmiştir. Her ne kadar hayatını tehlikeye atıyor olsa da, güçleri yüzünden bu işi her gün yapmak zorunda kalan itfaiyeci ve polis memurlarından daha az risk aldıkları söylenebilir. **James Hellar** suçla savaşmaz, kötü ve yanlış olanla dövüşür ama bunu yaparken, önüne çıkan masum insanları umursamaz.

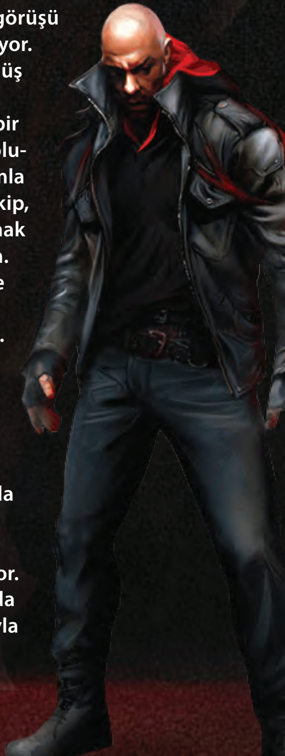
Bu durumda ortaya garip bir James Heller portesi çıkıyor farkındayız ama durum biraz da bu. "Oyunu ben oynayacağım, benim James'im böyle yapmaz" demeyin. Bir noktadan sonra güçler öyle abartılı hale geliyorlar ki çevredeki siviller de kaçınılmaz olarak zarar görüyor. Buna hiç vicdanı sızlamayan ana karakteri gördükten sonra da siz de umursamayı bırakıyorsunuz zaten.

Asıl problem, pek çok şeyin üstünkörü geçilmiş olması. Sindirilen karakterlerin anılarının olduğu bulanık videolar güzel ama sonrasında o sunum orada bitiyor. Heller'ın da bazı noktalarda öfkeli kavgacı karakter olmaktan öteye gidememesi, karakteri yüzeyselleştiriyor. Az önce bir insanı gerçek anlamıyla yemişsin, anılarını düşüncelerini görmüşsün, hiç mi etkilemedi seni bu olay be adam? Adamın işi gücü insan yemek ve sonrasında oyuncunun duygusal bağ kurabildiği tek kişi olan Rahip amcasına telefon etmek. "Rahip Amca, ben az önce bir doktoru yedim, Gentech yine çok kötü şeyler yapacak, oraya gidip bütün bilim insanlarını öldüreceğim" tarzında bir telefon konuşması Heller'ı benim için daha sevimli veya anlaşılabilir bir karakter yapmıyor. Nerede oyunun başında ailesini kaybettiği için depresyonlardan depresyon beğenen James, nerede oyunda sürekli küfür eden "hepinizi dövücem" kafasıyla gezen bu duygusuz kahraman... Mesela ben *Prototype*'taki karakterin konumlandırılmasını da hâlâ tam olarak anlayamıyorum. Kahraman mıyız? Hedefine odaklanmış bir anti-kahraman mıyız? Sonuçta canı azaldığında rahatlıkla sağdan soldan insan toplayıp beslenen, ihtiyaç duyması halinde onların kılığına girip saklanabilmek için rahatlıkla sivilleri öldüren bir karakterden bahsediyoruz. En azından ben böyle oynuyordum çünkü bu noktada beni durduran hiçbir engel yoktu oyunda. Bunların hepsi, aklımda yaşattığım ve gizlice girdiği üslerde herkesi öldürüp kaybolan hayalet katil Heller imajının kaybolmasından sonra oldu ama bu sonucu değiştirmiyor. Kötü adamların olduğu gibi öldürdüğümüz masum sivillerin de anılarını görüp kötü hissedebilmek veya en azından *Infamous*'da olduğu gibi halkın tepkisini uyandırmak gibi bir şeyler olsa, gizlendiğinde Heller'ı ele verseler, görünce korkup kaçsalar belki oyun daha ilginç olabilirdi. Kızını ve karısını kaybeden bir adam masum insanlar öldüğünde hiç mi tepki vermez yani? Sırf bunlar sebebiyle oyuna kötü demek haksızlık olur ama yapılan hareketlerin neredeyse tamamen sonuçsuz olması, oyunun bende yarattığı büyüyü fazlasıyla bozdu.

KAPI KOLUNDAN BULAŞAN ZOMBİ VİRÜSÜ

Heller bir Mercer değil belki ama özellik bakımından onu kesinlikle aratmıyor. Zaten hangi süper kahraman oyununda özenilmeyecek, sıkıcı süper güçler oldu ki? İlk oyundan tanıdık gelecek pençeler olsun, devasa bıçak olsun çoğu özellik olduğu gibi geri gelmiş ve üstüne Heller'ın kendi tarzına uygun ufak değişiklikler yapılmış. Örneğin o devasa kılıç, Heller'ın elindeki Rambo bıçağını fazlasıyla andırıyor. Zaten karakter bir nevi yeni bir Mercer olduğu için özelliklerin çok farklı olmasını beklemiyorduk. Oyunu ilginçleştiren asıl unsursa ana öyküye eklenen yan görevlerde yatıyor. Bu görevleri tamamlayarak, karaktere çeşitli yetenekler kazandıran yan özelliklere puan yatırabiliyorsunuz. Bunlardan bazıları var olan özelliklere eklenen basit şeyler. Karakterinizin canını veya hızını artıran bu tarz bonusların yanında, koşarken arabaları fırlatmaktan zıplama mesafesini abartarak helikopterlere tutunmayı sağlayan abartılı güçlere kadar alternatif yan yetenekler de var. Oyunu normal bir insan gibi bütün bölümleri bitirip, her şeyi açarak değil de ana görev odaklı olarak oynarsanız sizin Heller'ınızın bir başka oyuncunun kahramanından oldukça farklılaşabilir.

Bir yerlerden *Prototype*'ın incelendiği eski Oyungezer sayısını bulursanız muhtemelen dikkatinizi üç önemli sorun çekecektir (muhtemelen dedim çünkü ben bulamadım o sayıyı). Bunlardan biri kamera sorunları ki bunun artık bir problem olmadığından bahsetmiştim. Geriye özellikleri bir arada kullanamamak ve hedefe dayalı çalışan ve görüşü kısıtlayan hedef sistemi kalıyor. Özellik olayı bir nevi çözülmüş aslında, artık tekerlekten iki farklı özellik seçerek onları bir arada kullanmak mümkün oluyor. Ben mesela dokungaçımla tuttuğum tankı kendime çekip, devasa bıçağımla ikiye yarmak istiyorsam artık bu mümkün. Tank ikiye yarılmıyor elbette ama patlıyor. Yine de yeterince yakın sayılır bu durum. Görüş alanının kısıtlanması sorunuysa hâlâ olduğu gibi duruyor. *Grand Theft Auto*'da da aynı sistem var ama orada çatışmalar çoğu durumda Nico'nun karşısında oluyor, burada birbirinden güçlü onlarca karakter her yönden Heller'a saldırabiliyor. Bu durumu ekranın ortasında beliren devasa "KAÇ" yazısıyla çözmeye çalışmışlar ama bu

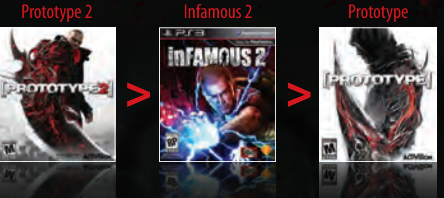



Dokunaçların alternatif ateşi son derece etkili. Hem zırhlı araçlara hasar veriyor hem de bir "karadelik" oluşturarak çevresindeki bütün objeleri araca çekiyor.

da oyuncuya sunulan özgürlük hissini baltalıyor. Kontrolsüz bir şekilde bir tarafa atlamak çoğu durumda o darbeye maruz kalmaktan daha kötü sonuçlara vesile oluyor ki bu da ayrı bir hikâyenin konusu. Dövüş ve çatışma mekaniklerine kötü demiyorum kesinlikle, hatta gayet de eğlendim ama o kavgaları kazanan ben veya reflekslerim değil, ekranımı işgal eden çirkin "KAÇ" yazısı oldu.

BATARKEN GÜNEŞ ARDINDA TEPELERİN...

Yazdıklarıma biraz baktım da sanki ben bile emin olamamışım *Prototype 2*'nin iyi mi kötü mü olduğuna. Biraz ara verip düşündüğümde oyunun kötü olmamakla beraber amatörce hatalar yüzünden olması gereken seviyeye gelemediğini görüyorum. Ortalama bir açık dünya oyunu beklerken, önce eskiyi yad eden ilginç konusuyla ilgimi çeken, sonra da ilk *Prototype*'ın üstüne eklediği özelliklerle kalbimi kazanan bir *P2* buldum. Bu biraz eski bir kız arkadaşla yeniden görüşmeye benziyor. Saçını, parfümünü ve belki de giyim tarzını değiştirmiştir ve bu sizi yeniden heyecanlandırır. Onunla biraz zaman geçirince ise bütün iyi özellikleri yanında sizi ondan soğutan kötü yanları da aklınıza gelmeye başlar. Ne kadar değişirse değişsin, oyunun tam anlamıyla kalbinizi çalabilmesi için farklı bir yapım olması gerekiyor ki bu da muhtemelen serinin fanlarına saygısızlık olurdu.



Bu durumda *Prototype 2*'nin eski oyunun üstüne ekleyen başarılı bir oyun olmakla beraber, önemli eksilerini tam anlamıyla gideremediğini görüyoruz. Her şeye rağmen açık dünyalı oyunları seviyorsanız, Heller ve beraberinde getirdiği karanlık dünya sizi hayal kırıklığına uğratmayacaktır. Çok örnek verdim biliyorum ama nedense bu şekilde çok sayıda hayal kırıklığı senaryosu geliyor. Hani atletler vardır ya, favori olmadıkları halde yarışın başlarını en önde koşarlar, sonra zamanla yorulurlar, tahmin edin o atlet kim? @



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Canlı dünya
- ✔ Hikaye sunumu daha başarılı
- ✔ Oyuncuya bolca seçenek sunuluyor
- ✖ Hedef sistemi sorunlu
- ✖ Her şeyi görmek mümkün değil
- ✖ Ana karakter tutarsız ve sıkıcı
- ✖ Oyuncuya delilercesine "yardırma" imkanı vermiyor

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★

Doğru yolda atılan bir adım hedefinize ulaştığınız anlamına gelmez.

7,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Radical Entertainment
→ **Dağıtım:** Aral / Activision → **Kutulu Fiyatı:** 180TL
→ **Yaş Sınırı:** 18 → **Dahası İçin:** prototypegame.com

SAVAŞTA KAHRAMANLAR YOKTUR, TAKIM VARDIR -BURAK AKMENEK







HAYATIM BOYUNCA HİÇ çatışmaya girmedim; askerliğimi karargâhta yaptım. Doğudaki timlerde görev almış ya da koruma görevi sırasında çatışmaya girmiş arkadaşlarımdan hikâyelerini dinledim ve tüylerim ürperdi. Ama Allah'a şükürler olsun ki paintball ve lasertag dışında hiçbir çatışmada yer almadım. Bu yüzden de oyunlardaki savaşla gerçek hayat arasında bir kıyaslama yapamıyorum. O hissi yaşamasam bile, en azından anlamak için bol bol okuyorum. Geçenlerde dünyanın çeşitli yerlerinde çatışmaya girmiş Amerikan Özel Kuvvetleri'nden askerlerle yapılan bir röportajı okudum. Piyasada yeri göğü inlete inlete "en gerçekçi savaş deneyimi bizde" diyen oyunları bu askerlere oynatmışlar. Sonuç, haliyle fecaat. Oyunlardaki gibi davranmaya kalkarsak kısa süre tahtalı köyü boylayacağımız, hatta bu salaklığımız yüzünden tüm takımımızın ölmesine neden olacağımız da aşikar. Askerler, gerçek hayattaki dinamiklerle oyunlar arasında fark olduğuna ve gerçek hayattaki tecrübelerine göre davransalar oyunlarda da başarılı olamayacaklarına karar vermişler. Çünkü her oyunun kendi dinamikleri var ve bunlara uyarsan başarılı olabiliyorsun; tıpkı gerçek hayatta da çatışma şartlarının devamlı olarak değişmesi gibi. Ama tüm askerlerin hem gerçek hayatta hem de oyunlarda başarı sağlamak için ortak paydada buluştukları tek nokta olmuş; o da *takım oyunu* oynayanların savaştan sağ çıkabildiği.

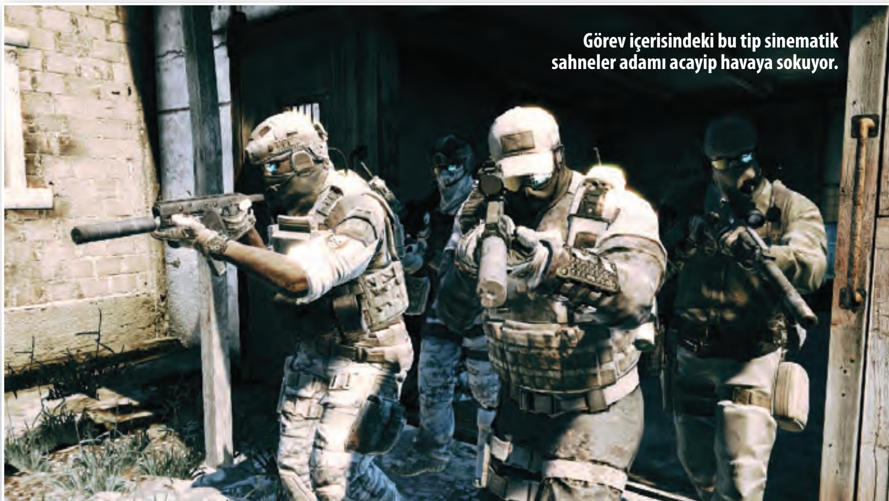
GHOST RECON DEĞİŞMEMİŞ

Ghost Recon'un aksiyon dolu videolarını gördüğümde, yeni akıma teslim olduğunu düşünmüştüm. Yapımcıların, Call of Duty ya da Battlefield'da olduğu gibi tek tabanca giden oyuncuların başarılı olduğu bu çok satan serilerin kırdığı paraların çekiciliğine kapıldığını tahmin etmiştim. Neyse ki yanılmışım, Ghost Recon gene eski yolundan sapmamış. Hatta bence oyun dinamikleri anlamında kendi yolunda, onlardan çok daha iyi bir iş çıkartmış. Eğer ne dediğimi daha iyi anlamak isterseniz Ghost Recon: Future Soldier oynamadan önce ya da oynadıktan sonra *Act of Valor* adlı filmi izlemenizi tavsiye ederim. YouTube'tan videolarını bolca bulabileceğiniz FPSRussia sitesinin bir videosunda, önüne silah takılmış bir drone'la yapılabilecekleri görebilirsiniz. Videodaki Rus'un söylediğine göre 10-15 yıl içerisinde savaş alanlarında bu tip drone'ların kullanımına tanık olacağız. Ghost Recon, adındaki Future Soldier (geleceğin askeri) takısına uygun olarak drone'ları şimdiden oyunlara getiriyor. Hatta günümüzde görünmezlik sağlayan kıyafetlerin üzerinde çalışıldığını göz önünde bulundurursak, Drone'ları gördük bile diyebiliriz. Özetle oyundaki her şey "olması muhtemel" bir gerçekliğe dayanıyor.

Önceki oyunlarda olduğu gibi Ghost Recon: Future Soldier'da 4 kişilik bir özel operasyon birliğini yönetiyoruz. Birliğin adı **Ghost**. Adları gibi tüm görevlerde sessizliği ön planda tutuyor ve genelde işlerini *tek atış tek düşman* mantığında yürütüyorlar. Çok mecbur kalırlarsa da çatışmaya giriyorlar. Senaryo artık moda olduğu üzere, Amerika'nın yasadışı silah ticaretini engellemeye çalışması geyiğiyle açılıyor ve 10 saat sürüyor. Takım arkadaşlarınızı siz kontrol edemiyorsunuz; ama onlarla beraber hareket edebiliyorsunuz. Ayrıca oyuna eklenen koordineli ateş işlevi sayesinde kendinizi bir profesyonel gibi hissediyorsunuz. Tuğbek'le Battlefield 3 oynarken bunu çok yapmıştık ama tabii ki biz bu sırada Skype üzerinden konuşuyor-

EN HEYECANLI YERİ

Tabii ki takım yönetmenin suyunu çıkardığım zamanlar, oyunun en heyecanlı yerleriydi. Bir ara oyunu bir FPS gibi oynamak yerine, tamamen takımı yönetmeye odaklandım ve kendimi bir grup kiralık askere durmadan hedef gösteren bir para babası gibi hissettim. Özellikle sessizlik isteyen görevlerde, seri halde düşman işaretleyip, onlar indirildikten sonra da aceleyle diğerlerini işaretlemeye çalışmamın verdiği stres bence oyunun en heyecanlı yeriydi. Bir de odalara yapılan baskınlarda oyunun yavaşlaması ve o yavaş çekimde düşmanları bir bir alabilmek, çok klasik bir sahne olmasına rağmen sahip olduğu sinematik anlatım yüzünden beni oldukça heyecanlandırdı.


Görev içerisindeki bu tip sinematik sahneler adamı acayip havaya sokuyor.





NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Çok yüksek oyun temposu ✓ Yepyeni oyuncaklar
✗ Vasat senaryo ✗ Vasat senaryo ✗ Vasat senaryo



Evet, gideceğimiz yer eşşşşek kadar yazıyor!

duk. Burada sistem şöyle işliyor: 4 tane düşmanı işaretliyorsunuz, sonra tüm takım arkadaşlarınızın sizin hedeflediğiniz düşmana göre mevzi almasını bekliyorsunuz. Hepsi hazır olduğunda işaretledikleriniz arasından dilediğiniz bir düşmana ateş ediyorsunuz ve ağır çekimle hepsi aynı anda diğer takım arkadaşlarınız tarafından vuruluyor. Temiz ve sessiz iş. Bunun dışında takım arkadaşlarınız gayet mantıklı hareket ediyor. Bol bol mevzi alıyorlar ki bunu siz de yapmalısınız. Bu oyun silahlarınızı bağırta bağırta düşmanın üzerine koşabileceğiniz bir oyun değil. Elinizin altında birçok elektronik alet de var. Örneğin el bombası gibi kullanabildiğiniz bir cihazı fırlatıp, düştüğü alandaki düşmanları görebiliyorsunuz. Ya da tozlu, karlı ortamlarda gözünüzdeki tarayıcıyı çalıştırarak etraftaki metalleri fark edebiliyorsunuz. Yazının başında bahsettiğim drone ile keşif yapabiliyorsunuz. Hatta gene drone'la düşmanları işaretleyip takım arkadaşlarınıza, işaretli dronle'ları temizlemelerine dair komut verebiliyorsunuz. Drone, gerektiğinde yere inip tekerlekleri üzerinde de gidebiliyor ve kapalı alanlarda patlatırsanız bir EMP gibi çalışıp tüm elektronik aletleri bozuyor, düşmanların yerlerini gösteriyor ve aynı anda şok yaratıp içeriye girişi kolaylaştırıyor. Bir başka drone ise şu düşmeden yürüyebilen, atı andıran dört ayaklı robota benziyor. Bu drone hem havan mermisi hem de güdümlü füze atabiliyor. Anlayacağınız kendisi yürüyen bir cephanelik. Göreve göre bu aletler emrinize amade.
Oyunda, görevlere çıkmadan verilen brifing'lerden sonra silah seçimi ekranından silahlarınızı alabiliyorsunuz. Bu silahları istediğiniz gibi modifiye edebilirsiniz. Modifikasyon ekranı çok eğlenceli. Tüm silah bir anda parçalarına ayrılıyor ve siz ayarlarınızı yapabiliyorsunuz. Yeni silahlar oyun ilerledikçe açılıyor ama açılmayan silahları ölen düşmanlarınızın üzerinde alıp *sadece o görevde* kullanmanız da mümkün. Ghost Recon: Future Soldier yer yer ara videolarla ve hatta görev içi videolarla da oyunu renklendiriyor. Böylelikle karakterler arasında bir bağ kurmanızı kolaylaştırırken bir yandan da karakerleri tanımanızı sağlıyor. Oyunun burasında rakiplerine göre büyük bir ilerleme yok. Vasat bir hikâye vasat bir şekilde anlatılıyor, o kadar.



İşte (yakın) geleceğin askeri (yakından) böyle görünüyor.

Oyunun çalışma mantığı biraz Gears of War'a benziyor. Siper al ateş et, hızlı yer değiştir ateş et, çevir ateş et mantığıyla düşmanlarınız alt ediyorsunuz. Bazı bölümlerde helikopter başınıza musallat olsa da tüm oyun genelde sessizlik üzerine kurulu. Ama merak etmeyin, Splinter Cell kadar can sıkmıyor. İşi tam ayarında bırakmışlar. Üniformanızın görünmezlik özelliği o kadar etkili ki çok rahat hareket edip bol bol adam boğazlayabiliyorsunuz. Splinter Cell'deki gibi kırk saat düşmanlarınızı gözlemlemeniz gerekmiyor. Birçok görevde gizlilik çok önemli, yeriniz belirlenirse görev başarısızlıkla sonuçlanıyor. Vurulursanız çat diye ölmüyorsunuz, takım arkadaşlarınız gelip sizi toparlayabiliyorlar. Aynı şekilde siz de takım arkadaşlarınızı iyileştirebiliyorsunuz. Ancak tepenizde araba havaya uçarsa ya da RPG yerseniz anında kanatlanıp hafifliyorsunuz. Yapay zekâ sizi kuşatmak, yerinizde baskı ateşine tutup sabitlemek gibi birçok işi başarıyla gerçekleştiriyor. Siperleriniz ya da arkasına sığındığınız yerler parçalandığından, mevziniz çok iyi değilse bir süre sonra tavuk gibi ortada kalabiliyorsunuz. Tabii aynı sorun düşmanlarınızda da var. Ama oyunda düşmanlarınız bir defa siperin arkasına girdi mi hep aynı yerlerden kafasını çıkartıyor ve kolayca indirilebilir hale geliyorlar. Yani sistemli giderseniz ve siperden sipere iyi sıçrarsanız oyun sizi çok zorlamıyor.

ÇOK OYUNCULU MODU ÇOK KEYİFLİ AMA...

Ben bir de şu lanet olasıca PS3 kumandasıyla FPS oynamayı bir becerebilsem! Oyunun online modunda, normal senaryoyu arkadaşlarınızla birlikte oynamak dahil birçok farklı mod var ve bunlar son derece keyifli. Tabii burada yapay zekâ yerine gerçek insanlarla anlaşarak oynadığınızda aldığınız keyif daha da artıyor. Ama yılların FPS oyuncusu olarak PS3'te fare kullanmayı ne kadar çok aradığımı sizlere anlatamam. Ghos Recon: Future Soldier, her ne kadar klasik bir senaryoya ve anlatımında birçok klişeye sahip olsa da standartların üstünde bir oyun. Kullanabileceğiniz yeni ve teknolojik oyuncaklarla oyunun keyfi daha da artmış. Oyunun reklamlarındaki ve videolarındaki kadar etkileyici olduğunu söylemek zor ama en azından bize Call of Duty ve Battlefield 3 dışında oynayacak adam gibi başka bir FPS sunduğu için bile oynanmayı hak ediyor.

Adam tepelemek diye buna diyoruz.



→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 170 TL
→ **Dijital İndirme:** 46$ (PSN) → **Yaş Sınırı:** 18 → **Dahası İçin:** ghost-recon.ubi.com



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Bekleneni veren oyunlara bayılıyorum. Mükemmel değil ama kesinlikle standartların üstünde bir oyun.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

SORCERY

HARRY POTTER HAYRANLARI, BİLİYORUM, ORADASINIZ -ÖMER AKDAĞ

-Serpil Abla, *Sorcery* bu aya mı? Malum, Demon Hunter oynayıp yazmam gerek ya. Tamamen görev aşkı yani (:
-Evet Ömer, bu aya (:
-Tüh, ne yapalım. Wizard'da aklım kalmıştı zaten. Belki büyü ihtiyacım karşılanmış olur.

Peki, bu yanlış ayda çıkma talihsizliğindeki *Sorcery* isimli oyun bünyemdeki büyü ihtiyacını karşılayabildi mi? Hiç ummuyordum ama yanıt: Evet, karşıladı. Hem de bayağı bir karşıladı. Anlatmaya çalışayım:

Sorcery bir Move oyunu. Aygıt için çıkmış spor, bulmaca gibi çoğunluktaki hafif oyunlardan farklı olarak literatürde "ilerlemeli" olarak tabir edilen türden kendisi. Sağ elinizde Move, sol elinizde Move Navigation Controller (ben gamepad'le oynadım ve Navigation Controller'ın yokluğunu da pek hissetmedim) tutar halde oynanıyor. Analogla karakterimiz Finn'i yönlendiriyor, L1 ile kamerayı düzeltiyor, L2 ile blok alıyoruz. Move'u ise asa olarak kullanıyoruz ki...

Oyunun can alıcı noktası tam olarak burası. Kontroller, oynanış olabildiğince güzel ve akıcı. Kendinizi bir büyücü gibi hissediyorsunuz yahu, var mı ötesi? Standart arcane saldırınızın dışında 5 adet element büyünüz var: Ateş, Toprak, Hava, Buz, Elektrik (tahta dediğinizi duyar gibi oldum). Toprak haricindekilerinin alternatif kullanımları olduğunu da hesaba katarsak toplam 11 tane büyüden bahsediyoruz. Güzellik, asamızın (asa = Move) birkaç hareketiyle bunları dilediğimiz gibi kullanmanın mümkün olmasında yatıyor. Sistem şöyle işliyor: Mesela Move tuşuna basılı tutarak saat yönünde bir çember çizdiğinizde ateş büyünüz seçilmiş oluyor. Asanızı ileri doğru salladığınızda ateş saldırısı gerçekleştiriyorsunuz. Eğer yere doğru bir çizgi çekerseniz de yerde bir firewall oluşuyor. Ya da yine Move tuşuna basarken asayla sağ-sol yaptığınızda elektriği seçiyorsunuz ve asayı ileri sallayarak yıldırım saldırısını, yere çizgi çekerek yıldırım tuzağı büyüsünü etkinleştirmiş oluyorsunuz.

Bir de bu saldırı büyülerini kombine edebiliyorsunuz ki ortalık asıl o zaman şenleniyor. Favori kombinasyonumdan örnek vereyim: Move tuşuna basarak bileğinizle saat yönünde bir çember çizdiniz ve ateş elementini seçtiniz. Yere bir çizgi, hop firewall. Sonra yine aynı tuşa basarak asanızı yukarı kaldırdınız ve başınızın üstünde bir çember çizdiniz. Ne seçildi? Rüzgâr. Frizbi atar gibi bir hareket yaptınız ve firewall'unuzun üstünde bir hortum oluşturdunuz. Hem de cayır cayır yanan bir hortum! Bir geri-ileri fırlatma hareketi yaptınız ve elinizdeki rüzgârın gücüyle hortumunuzu düşmanların üzerine yolladınız. Yakalananlar yandı. Peki yakalanmayanlar?


İşte bunu yapmayı çok seviyorum.

EN GÜZEL YERİ

Oyunun sonları. Çünkü bütün büyüleri almış durumda ve hepsine hâkim oluyorsunuz. Dalga dalga gelen düşmanları gönlünüzce indirebiliyorsunuz.

Heavy Rain: Move Ed.

>
Sorcery

>
Medieval Moves



Bir ice troll. Tahmin edin hangi elemente karşı zayıf.

Move tuşuna parmağınızı hemen basıp çektiniz ve standart arcane bolt hareketini seçtiniz. Yanar-döner hortumunuzu nişanlayıp büyü toplarınızı patır patır fırlatmaya başladınız. Hortuma çarpan büyü topları alev alıp etrafa saçıldı ve böylece etraftaki düşmanlar da güzelce temizlenmiş oldu. Budur.

Karışık mı geldi? İnanın hiç değil. Oyunun öğrenme eğrisi çok iyi çalışıyor. Büyülerinizi size teker teker, araya zaman koyarak öğretiyor ve her büyüye hâkim olacak kadar o büyüyü kullanmanızı sağlıyor. Hareket algılama mekanizması da genellikle iyi çalıştığı için (biraz da otomatik kilitlenme sisteminin desteğiyle) istediğiniz an istediğiniz büyüyü rahatça yapabiliyorsunuz. Daha ilk oyununu yapmış olan bir stüdyonun Move'un sırlarını bu kadar güzel çözebilmiş olması gerçekten takdire şayan. Bir tek acane bolt'a falso vermek sıkıntı olabiliyor ama olacak o kadarı da.


Düşmanları önce dondurup sonra parçalamak ileriki zorluklar için önemli bir taktik.

Bir küçük parantez de simya için açayım. Topladığımız çeşitli bileşenlerle iksirler yapıyoruz ve bu iksirler bize sağlığı artırma, ateş hasarını yükseltme gibi kalıcı faydalar sağlıyor (geçici olanlar da var ama onlara hiç girmeyeyim). Böylece aksiyon-macera türüne dâhil olan oyunumuzda RYO elementleri de kendilerine yer edinmiş oluyorlar. Tabii bir *Witcher* beklemeyin, simya derken oldukça basit bir sistemden bahsediyorum. Bir de bu iksirleri kendimizin hazırladığını not düşeyim. Sıvıları kaba döküyor, meyveleri rendeliyor, tozları serpiyor ve sopayla karıştırıyoruz. Hoş ve atmosfere çok şey katan bir detay olmuş.

BÜYÜCÜ ÇAĞIRDIM, KÜÇÜCÜ GELDİ

Bu arada esas başrol oynanışta olduğu için hep ondan söz ettim ama bu oyunun bir hikâyesi de var tabii. Üç haftalık büyücü çırağı Finn, kedi arkadaşı Erline'ın da kızdırıp gaza getirmesiyle ustasının asasını alır ve ortalığı biraz dağıtır. Döktüğü sıvı karışımı tekrar hazırlayabilmek için bir toz bulması gerekir ve görünürde bu tozu bulmak, gerçekte ise içindeki macera arzusunu dindirebilmek amacıyla atar kendini iskeletlerin kol gezdiği bir adaya. Orada burnunu sokmaması gereken yerlere sokunca da psikopat kraliçenin köyünü basmasına sebep olur. Ortamdan kaçan Finn ve Erline da onlara yardım edebilecek tek kişi olan Erline'ın babasını bulmak için yola koyulur.

Pek de dağları yerinden oynatan bir senaryosu yok *Sorcery*'nin. Ama zaten akıldan çıkarmamak gerekir ki oyun casual bir havaya sahip. Dehşet bir senaryo beklemek yanlış olur. Oluşturmaya çalıştığı bu havayı destekleyen, Finn ve Erline arasında bolca eğlenceli atışmaya sahne olan, İrlanda mitolojisinden elementlerle bezeli hoş bir hikâyesi var *Sorcery*'nin. Daha fazlası değil.

Sorcery'nin eksilerini düşman çeşitliliğinin azlığı, ekstraların olmaması, oyunun çok çabuk bitmesi şeklinde sıralayabilirim. Ama izninizle, büyücü rolünü çok seven bir oyuncu olarak fırsattan istifade olumsuz eleştirilerimden çok, temennilerimi sıralamak istiyorum. Bunlar "keşke bu oyunda bunlar olsaydı" temennileri değil. Çünkü *Sorcery*'nin yapmak istediği belli: Eğlenceli ve farklı bir oynanış sunan, casual bir oyun olmak. Bunu da iyi başarıyor. Temennilerim The Workshop'un bir dahaki oyunu için olsun. Öncelikle RYO elementlerinin artmasını isterim. Yetenek ağaçları olsun, köyler kasabalar olsun... Geniş ve mümkün olduğunca açık bir dünya isterim. Ve tabii bu dünyada keşfedilecek sayısız giz... Büyücü oynamayı seven oyuncu, gizem çözmeyi de sever. Hatta elemental dışında da büyücü sınıfları olsa keşke. Bir necromancer, bir warlock, bir rün büyücüsü... Bir de oyunu iki Move ile oynanabilir yaptılar mı ellerinden öperim. Düşünsenize iki elinizle yaptığınız hareketler ve çizdiğiniz rünlerle yapıyorsunuz bütün büyülerinizi! *Sorcery*'de kısa asa kullanan bir büyücüyü yönettiğinizden kendinizi bazen gerçekten bir Harry Potter gibi hissedebiliyorsunuz. Ama ben biraz da Raistlin ya da Haplo gibi hissetmek isterim.

Sorcery çok eğlenceli, farklı bir tecrübe; Move için oyun yapmaya niyetli diğer stüdyolara örnek olabilecek kalitede bir oynanışa sahip. Oyunları büyücü karakterlerle oynamayı tercih ediyorsanız ya da bir Harry Potter hayranıysanız denemenizi şiddetle öneririm. Hatta bu kategorilerden birine dâhilseniz, Move almak için aradığınız sebebi bulmuş bile olabilirsiniz.

Atmosferin güzelliğinden bahsetmiş miydim?



→ **Tür:** Aksiyon-Macera → **Yapım:** The Workshop → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** Amazon (40$)
→ **Dijital İndirme:** PSN (80TL) → **Yaş Sınırı:** 12 → **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogzsorcery

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Zaman zaman gerçekten büyücü gibi hissettirebilmesi
- ✔ İsabetli kontroller
- ✔ Atmosfer
- ✖ Kısa
- ✖ Düşman çeşitliliği az

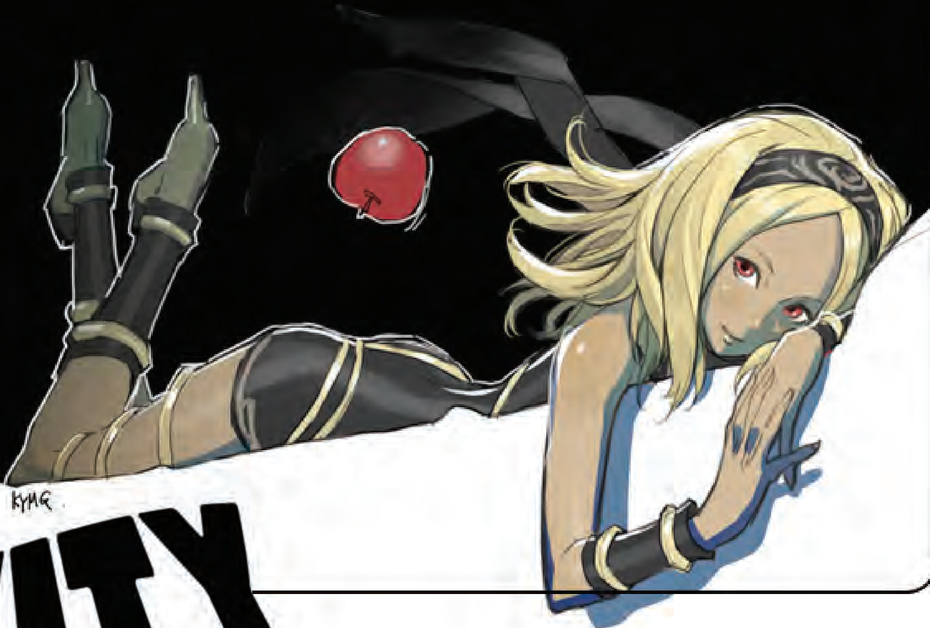
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Her zaman yapılsın istediğim büyücülük oyunu... -na yakın bir şey.

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



NE İYİ NE KÖTÜ?
✔ İlginç hikâyesi ✔ Özgün oynanışı ✔ Tasarımlar göz okşuyor ✔ Harika ses ve müzikler ✖ Aksiyon tarafı zayıf ✖ Kendini tekrar eden görevler

GRAVITY RUSH™



DİKKAT DİKKAT! PLAYSTATION VITA ALDIRACAK BİR OYUNUN İNCELEMESİNE BAKIYORSUNUZ! -VOLKAN TURAN

GÖZÜNÜZ HEMEN NOTA gitmişse ve gördüğünüz yüksek not sizi bu satıra geri taşımışsa, benden mutlusu yok. Lütfen okumaya devam edin çünkü sizi PlayStation Vita'nın en iyi oyunlarından biriyle, en özgün oyunuyla tanıştıracağım. *Gravity Rush*'ı paldır küldür anlatmak zor, ama en azından bir çerçevenin içine oturtmaya çalışacağım. *Dark City*'yi alın, bir Fransız şehrine çevirin, pastel renk tonlarında çizgi-roman stiline getirin ve yerçekimini açıp kapama tuşu ekleyin... *Gravity Rush* hazır!

Oyun Japonya'da çıkalı aslında epey oluyor. Gelen notlar merakımı iyice kaşımıştı ama ben daha çok oyunun hikâyesini merak ediyordum. Çünkü oyunun yönetmenini (Keiichiro Toyama) ve yazarını (Naoko Sato) ilk *Silent Hill*'den ve *Siren* oyunundan tanıyorum. Bu isimlerin kalemlerini de, etkisinin ne kadar güçlü olduğunu da tüm dünya biliyor. Hem de bu projenin geçmişi çok eskilere dayanıyor... Daha en başından her şey ballı, şekerli anlayacağınız.

Ekrandaki yönlendirmeleri hızlıca geçip oyuna kendimi attığımda karşıma çıkan şey fütüristik bir şehir oldu. Hekseville şehrinin ilk tuhaflığı, bildiğimiz zaman ve mekan ilişkisinden tamamen izole bir yerde "asılı" durması. İkinci gariplikse şehirde bunu dert etmeyen bir halkın yaşaması! Oyun neredeyse açık-dünya diyeceğimiz bir yapıya sahip. Yüzlerce ev, apartman, gökdelenler, meydanlar... Etraf insan kaynıyor ve her birinin uğraştığı bir şeyler var. Kafanızda *GTA IV* falan canlanmasın hemen tabii. Daha gerçeküstü bir havası var *Gravity Rush*'ın. İzlenebilir harika bir çizgi-romana bakıyormuş gibi gözlerinizi ekrandan alamıyor, bir süreliğine gökyüzünde asılı kalmak istiyorsunuz! Çünkü oyunun isminden sonra öğreneceğiniz ilk şey, yerçekimini manipüle edebildiğiniz olacak. Güzeller güzeli karakterimiz Kat ve onun gizemli siyah kedisi (şu Japonların kelime oyunları) sizlere uzun zamandır görmediğiniz en ilginç ve eğlenceli oynanış mekaniğini sunuyor.

Gravity Rush'ın dünyasında hem mimarlar hem de fizikçiler çok büyük işler başarmış durumda. Ortaya koydukları muhteşem atmosfer insanı mutlu ediyor.



SİYAH KEDİ GÖRDÜN MÜ SAÇINI ÇEK!
Kat tek tuşla havada süzülmeye başlıyor. Havada asılı kaldığınız zaman diliminde PS Vita'yı kımıldatarak hedefinize nişan alıyor ve yerçekimini bu tarafa doğru yönlendiriyorsunuz. Sonrası malum; hedefiniz eğer bir zeminse, orası inceğiniz yüzey oluyor, değilse boşluğa doğru düşmeye başlıyorsunuz. Bir saat kulesinin duvarında koşabiliyorsunuz böylece mesela. Veya bir sokak lambasının lambasına tersten basabilir, baş aşağı durabilirsiniz. Yanınızdaki siyah kedinin hediye ettiği bu gücü hem şehir ahalisini Gravity Storm'dan korumak hem de kaybolan hafızanızı tazelemek için kullanacaksınız ama bu o kadar da kolay tükenen bir deneyim değil. Çünkü şehirde sizi bekleyen onlarca irili ufaklı görev var. Taşlar toplayacak, bir yerlere yetişecek, baskına gelen gudubetleri tekmeleyeceksiniz.

Oyunun çizgi roman havası da, kahramanımız Kat'in havası da gözümüzü gönlümüzü açıyor, tam anlamıyla ayaklarımızı yerden kesiyor...

Oyunda boss bölümleri de var ama pek bir numaraları yok, sadece farklılık olsun diye konmuşlar. Sizin asıl işiniz "keşfetmek". Önemli taşları toplayarak güçlenmeli ve yeteneklerinizin sınırlarını yükseltmelisiniz. Bu şu açıdan önemli; en basitinden havada asılı kalacağınız, yerçekimini manipüle edebileceğiniz zaman (barı) çok kısıtlı. Ne kadar güçlüyseniz, o kadar gezme imkânınız var demektir yani. Gücünüz bittiğinde *gerçek* yerçekimine karşı koyamıyor ve yere çakılıyorsunuz. Ama korkmayın, ölmek yok.

Oyundaki bazı görevler kendisini tekrar etmek gibi bir handikap taşıyor ama bunu dert edeceğinizi sanmıyorum çünkü bu tekrarlar başladığında çoktan kendinizi hikâyeye kaptırmış olacaksınız. Hikâye anlatımı çizgi-roman sayfalarının karelerini *dokun-sürükle* şeklinde geçmenizle sağlanıyor. Bazen oyun içi grafiklerle yapılmış sahneler giriyor. Seslendirmeler bir var, bir yok (ki oyun içinde kullanılan dil bildiğimiz bir dil değil). Karşılaştığınız karakterler garip, mekanlar garip, oynanış zaten garip; siz de eksik kalmıyor, aynı garip havaya giriyorsunuz ve bu iş nasıl sonlanacak diye deli gibi merak ediyorsunuz. Ben bu aşamayı geçtikten sonra "Oha nasıl yapmışlar, bu ne yaratıcılık, bu nasıl müzikler, of süper görev" gibi nidalar eşliğinde mola verip şu satırlara iliştim. Yazının sonuna geldiğim için de mutluyum. Uçmak keyifli, ama ondan daha keyiflisinin de olduğunu bilmek bambaşka!

USTANIN TAVSİYESİ

• İlk hedefiniz havada kalma gücünüzü artırmak olsun. Ne kadar çok havada kalırsanız o kadar uzağa gitme şansınız olur. Bu elbette hemen başarılacak iş değil, siz taşlarınızı bilinçli harcamaya ve ilk bölümlerde gözüken tüm taşları toplamaya bakın.

• Dövüşmekten çekinmeyin. Kârlı çıkacaksınız.

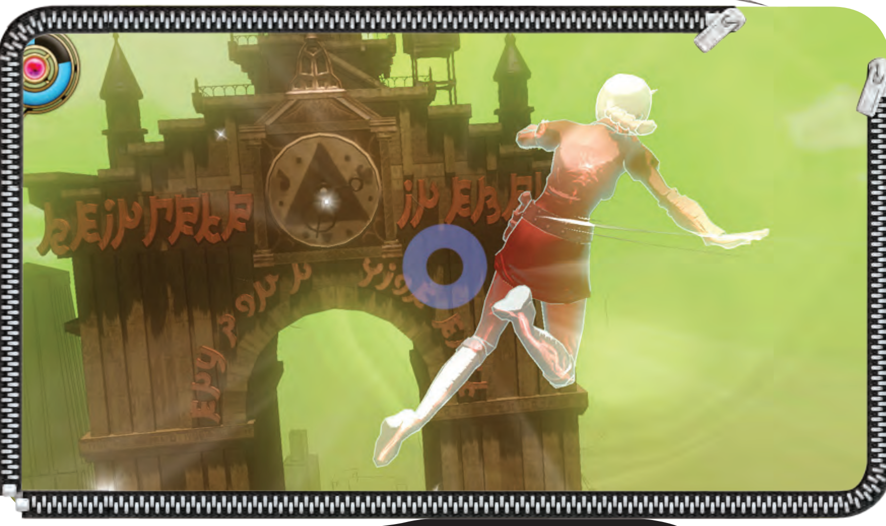
• Hedef imlecinizi nişanladıktan sonra düşmeye başlayın, nereye gideceğinizi düşerken planlamaya kalkarsanız boşa güç tüketmiş olursunuz.

• NPC'lerle konuşacağım diye en ufak yerlere girmeye çalışmayın. Haritanız NPC konusunda size yeterli düzeyde yardım edecek zaten. Siz gezme işini taşları bulmak için kullanın. Yapıların üstü kadar, alt tabakalarına da bakmayı unutmayın. Alt tabakalarda gezerken gücünüzü tüketip yerin en dibine düşmemeye dikkat edin, en belası o.

• En yüksek binaların en uç noktasına çıkın ve kendinizi aşağı bırakın. Hayır hayır, sadece oyunda yapın bunu! Ölmediğinizi bilmek, öylece süzülmek değişik bir keyif veriyor (kazancınız bu olsun).

• Hava saldırılarınızı olabildiğince güçlendirin. Boss dövüşlerinde çok işe yarayacaklar. Boss dövüşleri başladığında hemen kafa göz girmeyin, önce etrafı bir gezin, ganimetleri toplayın, sonra nasıl olsa boss'u döveceksiniz. Zayıf yönlerine dikkat edin. Genelde en kırmızı noktalardan yiyorlar dayağı.

Ben bakkala kadar gidip geliceeeaa!



→ **Tür:** Aksiyon/Macera → **Yapım:** Sony (Japonya Stüdyosu) → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** PSN (5$)
→ **Yaş Sınırı:** 12 → **Dahası İçin:** http://bit.ly/KFpvPX

OYNAMA ÇOCUĞUM, G'Yİ BOZACAKSIN!

Fizik kurallarına *ölümüne* bağlı olduğumuz şu hayatta, en fantastik arzularımızdan biri de bu kurallardan bir anlığına da olsa kurtulmak. Kimisi uçmak ister, kimisi görünmez olmak... Bir de yerçekimine hükmettik mi tamamdır... Ve tabii ki Gravity Rush, fiziğe meydan okuyan ilk oyun değil.

Inversion
Bu son model TPS oyununda yerçekimi adeta kölemiz. Çekim gücünü düşürdüğümüzde süzülüp ulaşılması zor kuytulara gidebilir, düşmana enseden dalabiliriz, istersek de düşmanın namlumuza doğru gelmesini sağlayabiliriz. *Duvarlar üstüme üstüme geliyor* diye bir şey yok; bütün duvarlar patika bizim için. Düşmanı gafil avlamak için çok işe yarayan bu durum, "cool" aksiyon sahneleri için de ideal. Duvarlara sırtınızı vermekten hasta olacağınıza, biraz yaratıcı olun, bir araba bulun ve kas gücünüzü kullanmadan arabayı önünüzde taşıyın, siper edin! Sıkıldınız mı? Düşmana aduket atın.



Quantum Conundrum
Kısa bir süre sonra kavuşacağımız bu oyun aslında bize hiç de yabancı değil. Portal'ın yaratıcısı Kim Swift bu sefer daha da iddialı. Sadece yerçekimini manipüle etmiyor, zamana da müdahale ediyoruz. Nasıl ki Epic Mickey'de iki zaman dilimini boya ile değiştiriyorduk, burada da zaman dilimini zırt diye değiştirebilir, cart diye dondurabilirsiniz (olmadı bu efekt). Amacımızsa Gravity Rush'taki gibi bonusları toplamak falan değil, sadece çıkışa ulaşmak.



Eldivenin böylesi
Elbette yerçekimine karşı koymak, ona hükmetmek içten gelen bir duygu ile olmuyor (yoksa ben yapardım zaten!). Genelde bir araç, bir teçhizat lazım. Kimisinin silahında oluyor bu, kimisinin beyin bıngıldağındaki çipte, kimisinin de eldiveninde. Mesela Twin Sector'de yaptığımız, "nesneyi tut ve ileri fırlat"tan öte değildi ama o eldiven sağ olsun bu basit yeteneği güzel cilalamıştı. Half-Life 2'nin Gravity Gun'ı da keza. Gravity Gun sayesinde gökyüzünde dolaşıp bölümleri kolay yoldan geçenleri unutmadık! Q.U.B.E. da bu manipülasyona son dönemden güzel bir örnek aslında. Ne var ki insan bir süre sonra her şeyi küp küp görüyordu. Hele o jelibon renkleri yok mu... Şu eldivenlerden çıksa da İstanbul trafiğinden cidden kurtulsak ya?



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Daha yaratıcı, oynaması daha keyifli, görevleri daha eğlenceli bir Vita oyunu henüz gelmedi.

9,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

alizine wonderland



Editörden

Sevgili okurlar, buraya anlamlı bir şeyler yazmam gerekiyor biliyorum ama ben son bir ayı Diablo oynayarak geçirdim ve dergimi çıkarmayı unuttuğum son günde aklıma geldi. O yüzden Diablo ile ilgil-

MANİFESTO
Alizine Wonderland'de yazılanların tamamı doğru olmayabilir. Bazen yanlış sandığımız şeyler doğru çıkabiliyor, ben de insanım. Bu manifesto bile doğru olmayabilir mesela. O zaman Alizine'de yazılan her şey doğrudur.

KES ŞUNU!

Awesomenauts

360



➔ Her sınıfın kendine has bir avantajı var ve hepsinin oynanış tarzı oldukça değişik.

Kırmızı ve mavi takımlar arasındaki sonsuz savaş bu oyunda da devam ediyor.



NE İYİ NE KÖTÜ?
✔ Başarılı karakter tasarımı ✔ Hızlı ve tempolu oynanış
✖ Tasarımsal hatalar ✖ Oyun içi denge zayıf

BU AY ŞANSIMA farklı türlerde ama birbirine benzeyen iki oyun çıktı karşıma. İkisi de sevilen MOBA mekaniklerini alıyor ve bunları kendi tarzlarıyla yorumlamaya çalışıyor. Yan sayfada okuyacağınız *Super Monday Night Combat* mesela *Team Fortress 2* ile *DotA*'yı birleştirmeye çalışırken, bu yazının konusu olan *Awesomenauts* çok daha ilginç ve biraz da beklenmedik bir rota izleyerek çizgisini *Megaman* mantığından alıyor. İşin ilginç yanı ben *DotA* bile sevmem ama nedense bu ay çıkan iki oyunu da oldukça başarılı buldum. Öte yandan yaratık kesip, kahraman geliştirmeli oyunların daha nerelere sündürülebileceğini merak etmiyor değilim. Örneğin FIFA DotA çıksa, futbolcu gelişerek rakip oyuncuları geçecek hale gelse fena mı olurdu? Galiba pek hoş olmazdı.

DOTALAŞTIRMA SÜRECİ

Awesomenauts diyorduk, konuyu dağıtmayalım. Kendileri söylediğim üzere alışılageldik yaratık kes kule yık, sonunda her şeyi yık mantıklı oynanış sistemine biraz farklı olarak "yandan" 2D olarak bakmayı tercih etmişler. Özünde oyunun nasıl çalıştığını burada anlatarak vaktinizi çalmak istemiyorum, söylediğim üzere yan sayfadaki *SMNC* incelemesini okursanız oradaki mekanikleri alıp iki boyutlu bir oyun üzerine koymanız yeterli olacaktır. Görebildiğim tek fark, bu oyunda savunma namına fazla yetenek olmaması. Rakibinizden bini bir para olan platformları kullanarak kaçacaksınız ya da doğrudan bütün ofansif yeteneklerinizi kullanarak ölmesini umacaksınız. Oyun bir platform oyunu evet, ama hem kaçılması imkansız yetenekler hem de sağlık barı yüzünden *Awesomenauts*, özendiği platform oyunlarının havasını veremiyor.

Bu noktada biraz da önyargılı davrandığımı itiraf etmem gerekiyor. *Awesomenauts*, hayalini kurduğum Megaman Online değil belki ama kendisi olarak da fena bir oyun sayılmaz. Aksiyonu hızlı, diğer oyuncularla etkileşim başarılı ve özellikle oyuncular arası çatışmalar oldukça hızlı geçiyor. 10-15 dakika süren maçları düşünülürse oyunun başında öyle aman aman vakit geçirmiyorsunuz zaten, her şeyin hızlı olması isabet olmuş. Tek sorun kendisini oynatırken biraz ucuza kaçıldığını hissettirmesi. "Oyuna bir retro havası katarız, dikkat çekmez" kafasıyla yapmaya çalışmışlar ama olmamış. Hani bu gözler *Shank* gibi güzel animasyonlu 2D oyunları gördükten sonra animasyon namına sadece omzu 1-2 piksel aşağı yukarı inip çıkarıp nefes alıyor gibi duran karakterler görmek moral bozuyor. Bir de işte ön plan, arka plan bağımsızlığı var ki bu da bir garip duruyor. Bunlar çok spesifik şeyler gibi geliyor olabilir kulağınıza, lakin *Awesomenauts*'un cazibesini de işte böyle küçük şeylerin bir araya gelip büyük bir sorun yaratması bozuyor.

Bunun da ötesinde *Awesomenauts*'da bir hamlık var. Sanki oyunun altyapısı, oyun mekanikleri düşünülmeden hazırlanmış gibi. Kağıt üzerinde MOBA tarzı oyunlar 2D olarak da oynanabilir ama bu onların doğrudan, hiç düşünülmeden çevrilebileceği anlamına gelmiyor. Örnek vermem gerekirse bütün çatışmaların alt taraflarda geçmesi mantıklı ama orman denilen alanların çoğu bölümde tamamen oyunun üstüne veya altında taşınması çok mantıklı olmamış mesela. Bu şekilde karşı taktik geliştirmeden bir arada giden oyuncuların bütün özelliklerini aynı anda kullanarak birbirini öldürmesinden ibaret bir oyuna dönüşüyor *Awesomenauts*.

Oyunun biraz fazla üzerine gittiğimi hissediyorum ama bunun nedeni bir mucize çıkabilecekken kötü tasarım kararları yüzünden ortalama bir oyun olmayı kabullenmesi. Platform oyunları seviyorsanız göz atabilirsiniz ancak kesinlikle nefesinizin kesecek, ayaklarınızı yerden kesecek bir "awesomeness" beklemeyin.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Ses / Müzik	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

7,3

Her koridordan da düşman çıkmasın artık.

➔ **Tür:** Platform/MOBA ➔ **Yapım:** Ronimo Games ➔ **Dağıtım:** Microsoft ➔ **Kutulu Fiyatı:** - ➔ **Dijital İndirme:** 15$ (XBL) ➔ **Yaş Sınırı:** 16+
➔ **Dahası İçin:** www.awesomenauts.com

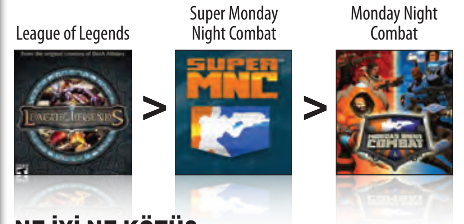
HABERLER

Diablo III'ün gece satışında ciddi Diablo oyuncuları ve hipster'lar arasında çıkan kavga ilginç görüntülere sahne oldu. Kuyrukta beklemeyen Diablo'cular, hipster'ları dövüp koleksiyon sürümünü onlardan "loot'ladılar". Kırılan beş kalın çerçeveli gözlük hastaneye kaldırıldı.

Teknolojinin artık daha fazla ilerlemeyeceğini sesli olarak söyleyen bir milyonuncu baba, ödülüne kavuştu. Günlerini çocuklarını oyun oynarken izlemekle geçiren ve her Call of Duty oyununda askerlik anılarını anlatan baba, sadece vazifesini yerine getirdiğini belirtmekle yetindi.

Elektronic Arts isimli oyun firması, haklarında açılan tazminat davası yüzünden şokta.





NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Eğlenceli içerik ✔ Dengeli oynanış ✔ Muhteşem seslendirmeler ✔ Animasyonlar çok başarılı ✖ Oyuncu kitlesi sınırlı ✖ Oyunu yarıda bırakan oyunculara yaptırım uygulanmıyor ✖ Oyuncu kitlesi kalitesiz



Mavi takım rakibin para topunu indirmiş, son vuruşları yapıyor. Buradan oyunu çevirmek artık neredeyse imkânsız.

Oyun için paralı içeriğe maç sonlarında çıkma şansı olan hediye paketleriyle sahip olabiliyorsunuz.



PAZARTESİ AKŞAMI ÇIKIŞA GEL

Super Monday Night Combat

***MONDAY NIGHT COMBAT*'I** buradan olmasa da zamanında çalıştığım şeytani dergi Oyungezer'de yaptığım incelemeden hatırlarsınız. *DotA* tarzı oynanışı, *Team Fortress* benzeri sınıf mekanikleriyle birleştiriyor, daha da önemlisi bunların üstesinden başarıyla geliyordu. O incelemenin sonrasında *MNC*'nin ismini bir daha duyduğunuzu sanmıyorum, zira oyun tutmadı. Nedeninin oyunun kalitesizliğinden çok, konsollardan PC'ye çevrilmiş olmasına ve artık moda olduğu üzere oyuncuların oynadıkça ödüllendirilmemesine bağlıyorum. Sanırım bunu tek düşünen ben değilmişim ki oyunun PC çıkışının ardından daha bir yıl geçmeden *Super Monday Night Combat* duyuruldu. Tamamen PC için geliştirilen ve oyuncusunu ödüllendirmesini bilen bu pek sevgili oyun aynı zamanda Alizine Wonderland'e çıkmaya hak kazanan ilk (ve muhtemelen son) free-to-play oyun oluyor.

KENDİ ADAMIN GOL DİYOR

Super Monday Night Combat'ın isminin yanında, bedava oynanıyor oluşu da muhtemelen önyargılarınıza takılmıştır ama içiniz rahat olsun. Capcom'un yaptığı gibi isminin başına bir SUPER koyup aynı oyunu tekrardan satma derdi yok burada. Eskinin üzerine bir o kadar yeni karakter eklemekle kalmamış, neredeyse bütün mekaniklerini yenilemiş, haritalarını değiştirmiş bir *Monday Night Combat* var karşınızda. Oynaması bedava sistemi de oyuncular arasında haksızlık yaratacak bir paralı içerik sunmuyor. İsterseniz her hafta değişen bedava karakterlerle oyunu oynayabiliyorsunuz. Parayla bu karakterleri, değişik özellikler veren perk'leri ve kostümleri satın almak mümkün, ancak kostümler haricinde kalan her şey oyunda biriktirdiğiniz altınla satın alınıyor, başarılı olmak veya avantaj kazanmak adına hiçbir şeye para harcamıyorsunuz.

Super Monday Night Combat, *MNC*'nin sınıf altyapısını alıyor ve her tip için iki yeni alternatif ekliyor. Taret kurup çevresini iyileştirebilen Support'un yanı sıra Leo ve Combat Girl adında iki yeni sınıfımız daha var artık. Denge konusunda da içiniz rahat olsun, zira eklenen yeni sınıflar aşırı güçlü veya öne çıkan birimler değil. Yine de bir başka oyuncunun sizde olmayan bir sınıfla harikalar yarattığını görünce, ister istemez onları da denemek isteyeceksiniz ama inanın bana büyük farklar yok.

Super Monday Night Combat'ın oynanışı eskisine oranla biraz daha ağır. Özellikle ilk seviyelerde oyunu açan ve taretleri savunmasız bırakan botları öldürmek daha zor, oyuncularla kapışmaksa daha kolay ama elbette bunun da kendi içinde riskleri var. Örneğin tek başınıza yakaladığınız oyuncular sorun olmasa bile yakalama hareketleri sebebiyle bir süreliğine kaçma şansınız kalmıyor. Bu süre zarfında hasmınızın desteğine kim gelir, kim gider belli olmaz. Bir de eski *MNC*'de olmayan bir orman alanı var. Burası botların geçmediği ve rakip oyuncuların üssüne açılan tarafsız bir alan. Dikkat etmeniz gereken tek şey ormanda bulunan robotlar gibi görünse de ormana girmek pek çok riski beraberinde getiriyor.

KAÇIN TAŞ ATIYORLAR!

Söylediğim üzere gerek oyuncu kitlesi olsun, gerek F2P olarak çıkan oyunların kalitesizliği olsun oynaması bedava oyunlara her zaman önyargılı yaklaştım. *Super Monday Night* bu önyargılarımı tamamen yıkamasa da, biraz olsun hafifletmeyi başardı. *DotA*'nın yaşattığı o hızlı havayı rahatlıkla oyunun içinde hissediyorsunuz. Her an, her saniye bir saldırı beklemek, bir yandan küçük botlarla uğraşırken diğer yandan düşman PRO'larına dikkat etmeye çalışmak falan, dürüst olmak gerekirse bazı anlarda *DotA*'dakinden bile daha başarılı bir aksiyon hissi veriyor *SMNC*.

Bu haliyle *Super Monday Night Combat*'a olmuş diyebilirim. Nedendir bilinmez oyuncu kitlesi halen istenilen seviyeye ulaşamadı, ancak bu aralar para harcamadan keyifle oynayabileceğiniz bir aksiyon/takım oyunu arıyorsanız ilk tercihlerinizden biri kesinlikle *SMNC* olmalı.

→ **Tür:** Aksiyon/MOBA → **Yapım:** Uber Entertainment → **Dağıtım:** Uber Entertainment → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** F2P → **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** uberent.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

8,9

Normali kesmediyse süperi kesin iş görür.

INDIE RİLEBİLİR

1. Super Monday Night Combat
2. Dustforce
3. Limbo
4. Vessel
5. Q.U.B.E.

1. Fez (360)
2. Bastion (360)
3. Alan Wake's American Nightmare (360, PC)
4. Sine Mora (360)
5. Minecraft (360)

RÖPORTAJ

DIABLO'YU YAPAN ADAM

Oyungezer ekibi Diablo'nun D'sini heceleyemezken Diablo oynayan Alizine Wonderland iyi ilişkiler geliştirdiği Diablo yöneticisi arkadaşıyla özel bir röportaj gerçekleştirdi. Sözü fazla uzatmadan o özel röportaja geçiyoruz.

Merhaba beyfendi, Diablo 3'ü yaptığınız söyleniyor, doğru mu acaba?
Bana şimdi mi yemek ısmarlayacaksın? Yemek alacağım demiştin, o yüzden geldim.

Dur ya daha değil, söylediğim şeyleri onayla sen, alacağım söz. Şimdi, Diablo'yu siz mi yaptınız acaba?
Evet, Dabilo'yu ben yaptım.

Teşekkür ederiz.



Alice isimli oyunun Alizine Wonderland isimli dergiden izinsiz ilhamlarla yapıldığı ithamları üzerine açılan davada, 10 milyon 50 kuruş tazminat bedeli istendi. EA adına konuşan bir yetkili espriyi komik bulmadıklarını belirtti.

Oyunların pek çok gerçek hayat problemine çözüm olduğu bu dönemde Ulusal Öğretmenler Birliği de oyunculara çaktırmadan ders çalıştırmayı planlayan bir oyun geliştirdiklerini duyurdular. World of Derscraft isimli oyunda bölüm canavarlarını yenebilmek için fizik ve aritmetik sorularını çözmenin gerekeceği basın toplantısı yoluyla duyuruldu. Ayrıca aynı toplantıda, projenin alt metinlerinin ve gizli amacının açıklanması sebebiyle öğrencilerin bu oyunu artık almayacağı düşünülerek proje iptal edildi.

LOG-IN

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

TÜKETİM ÇILGINLIĞI INFERNO'YA ULAŞTI

Yıllardır duya duya iyice alıştığımız terimlerden biri "tüketim çılgınlığı". İhtiyacımız olandan fazlasını kısa sürede tüketip bununla övünür olduk. Belki etkisi diğer tüketim çılgınlıklarına göre çok daha masum ama oyunlarda da durumumuz farklı değil. Bunun son örneğini Diablo 3'te yaşadık. Bir kısmımız 12 senenin getirdiği özlemle, bir kısmımız 16 yıllık bir aşkla, yaldır yaldır girişti üçüncü oyuna. Sunucu sorunları ve yoğun iş tempom bir yana, kendime ayırdığım zamanın önemli bir kısmını Diablo 3'e helal ettim. Karakterler arası diyalogları neşeyle dinlerken, haritaların her bir köşesini adımlarken haberler gelmeye başladı: "6-8 saatte Diablo 3'ü bitirdi, Diablo 3'ü ilk bitiren…" Bu "hemen bitireyim" çılgınlığına benim arkadaşlarımdan da kaptıran oldu. Gerçekten merak ediyorum: Niye? 12 yıl beklemişsin, bu acele niye? Kim takdir ediyor bu başarıyı, bu çabayı? Bu çılgınlıkta WoW'un katkısı olduğuna inanıyorum. "First-Boss-Kill" başlığı altındaki haberler de bu çılgınlığı iyice körükledi. Belki bunu hardcore ve no-life tabir edilen oyuncu sayısındaki artışa da bağlayabiliriz. Bu oyuncu tipi her zaman vardı. Ultima Online'da hardcore oyuncuların başardıkları bunlardan daha kolay değildi.
Yine de ister yeni ister eski oyuncu tipi olsun, önemli olan sağlıksız trendlere kaptırmamak ve oyun esnasındaki kaliteli süreyi yüksek tutmak. Dikkatinizi çekerim, uzun süre oynamak değil, kaliteli oyun süresi. Yani zinde, canlı, algının ve oyunla paylaşımın en yüksek olduğu süreyi. Boş bir sayfaya atılan birkaç renk boya sayfaya renk verecektir. Üst üste tüm renkleri atmak ise koyu ve iç karartan bir renkten ötesini veremez.

UZAY GEMİSİNDE **ÖRÜMCEK AĞLARI**

Diablo III ile beraber pek çok online oyunun aktif oyuncu sayısının düşeceğini tahmin ediyorduk da bu denli keskin olacağını söyleseler herhalde inanmazdık.

Scorpienne adlı bir oyuncu torstatus.net'ten de faydalanarak sunucu durumları hakkında ilginç veriler toplamış. Çalışma, sunuculardaki ortalama oyuncu sayısına göre hazırlanmış. Buna göre ABD'nin en popüler Old Republic sunucusu the Fatman'de ortalama 2500 oyuncu kaydedilirken, Kaas City sunucusunda bu rakam ortalama 410 oyuncuya kadar düşüyormuş. Avrupa'da da durum çok farklı sayılmaz: İngiliz Tomb of Freedon Nadd'da ortalama 1130 oyuncu görülürken, Alman the Jedi Tower'da sayı 980'e düşüyor. Buna göre Top 20 sunucunun aktif oyuncu sayısı 801.75 gibi vahim bir değerde. Ortalama oyuncu sayıları ise PvP'de 297, PvE'de 473, RP-PvP 473 ve RP-PvE 463 şeklinde. Buradan gördüğümüz ilginç bir not RP oyuncularının Old Repuplic'e daha bir sağlam sarılmış olmaları. Sonuç olarak 1.2 yamasından sonra 400 bin oyuncunun oyunu bırakması artık etkilerini gösteriyor. 1.3 (Allies) güncellemesi kaç kişiyi döndürür bilinmez, ama çabuk bir şeyler yapılmazlarsa sunucu birleşmeleri ve F2P'ye dönüşme izler bu gidişatı.

Yukarıdaki cümlemi bitirmeye hazırlanırken BioWare CEO'su Ray Muzyka ve kuruculardan Greg Zeschuk'un forumlar üzerinden iş arkadaşlarına hoşça kal yazısı ve sonrasında Bioware Austin'deki ana kadronun çıkarıldığı haberi geldi. Bioware'de ciddi bir şeyler olduğu ortada. Umarım bu değişim pozitif sonuçlar yansıtır bizlere.



Son galaktik sayıma göre Old Republic'in nüfusunda feci bir düşüş var. Bunlar hep dış mihrakların pis oyunları, Wookie'ler en az 3 çocuk yaparsa sorun çözülür bizce.



ROBOTUNU İSTEDİĞİN GİBİ **FİNANSE** ET

Piranha Games'in MechWarrior Online'ı Mayıs sonu itibariyle Kuzey Amerika'da kapalı teste girdi. Bu arada F2P oyun için iki ön sipariş paketi, Elite (60 USD) ve Veteran (30 USD) duyuruldu. Paketler kendilerine özgü oyun içi eşyalar, oyun içi parası, özel üyelik seçeneği ve oyuna erken başlama (17 Temmuz) seçeneği ile geliyor olacak. Kuzey Amerika için kesin olan seçeneklerin Avrupa için de aktif olması bekleniyor.

Piranha Games bence doğru yolda ilerliyor: Aylık ücret talep eden çoğu DVO'yla yarışabilecek özelliklere ve iyi adetlerde satabilecek altyapıya sahip bir oyunu F2P modeli ile duyurmak, isteyen oyunculara önceden satarak, sonradan parça parça ödeme yapmaktan kurtarmak, hiç ödeme yapmak istemeyenleri ise zorlamamak güzel bir formül. İsteyen bedava oynar, isteyen istediği ölçüde ödeme yapar, isteyense toptan satın alır. Daha ne olsun?

O MUHABBETLER BOŞUNA YAPILMADI



WoW'u hardcore oynadığım yıllarda Anevquemar nick'li bir Warlock arkadaşım vardı (kendisini en son Old Republic'te gördüm). Tam bir Elder Scrolls (özellikle de Morrowind) hastası olan arkadaşa yem atmak istediğimde şakayla karışık "Elder Scrolls Online" geliyormuş derdim. "Of şöyle güzel olurdu, böyle harika olurdu" muhabbetleriyle ağzımızın suyunu silerdik. Nihayet bu yılların hayaliyle ilgili bilgiler gıdım gıdım da olsa geliyor.

Elder Scrolls Online'ın oyun direktörü Matt Firor'un CVG ve Game Informer dergilerine yaptığı açıklamalara göre öncelikle oyuncuların ödüllendirme sistemi üzerinde duruluyor. Firor bu durumu "Eski DVO'larda iki oyuncunun ortaklaşa başarısı neticesinde biri ödüllendirilirken diğerinin eli boş kalıyordu. ESO ile ödüller adil paylaştırılacak" şeklinde açıklıyor. Firor'a göre diğer bir ana kalem ise keşif duygusu olacak: "Örneğin yol ayrımında karşınıza bir kule harabesi ile bir şehir çıktı. Çoğu oyuncu nasıl olsa şehirde alınacak bir görevle kuleye gönderileceklerini düşünerek kuleyi es geçer. Bence bu saçma." ESO bu bakımdan abilerini örnek alıyor olacak.

Yani istediğiniz yere gidip, yapmak istediğinizi yapabileceksiniz. Bu esnada belirli bir sırayı izlemek zorunda kalmayacak ve yaptıklarınız için ödüllendirileceksiniz.

Diğer bir önemli nokta ise oyunun ana hikâyesinin tek kişilik olacağı, oyuncuların raid partileriyle diğer hikâyelerde birlikte oynayabilecek olması. Buna ek olarak eski tip herkese açık zindanlar (public dungeon) geri dönüyor. Firor'un açıklamasına göre bir zindana girecek, zorlanarak bir yere sinecek ve aynı durumdaki beş kişiyle güçlerinizi birleştireceksiniz.

Star Wars: The Old Republic'in de kullandığı HeroEngine ile geliştirilen oyunun seneye çıkması hedefleniyor. Son önemli nokta ise aslında hepimizin hayallerindeki "bug'sız Elder Scrolls oyunu" ütopyası. Elder Scrolls serisi Daggerfall'dan beri aksi yönde bir çizgide ilerlese de, EOS'u sıfır bug'a yakın çıkarmak Bethesda için çok önemli bir hedef olarak belirlenmiş durumda. Bu nedenle açıklanacak çıkış tarihlerine çok da güvenmemek lazım.



KISA KISA KISA...

• Bioware, Mass Effect 3: Extended Cut DLC'sinin çıkış tarihini saklayadursun, oyuna ikinci ücretsiz multiplayer DLC geldi bile. Yeni DLC Rebellion Pack iki yeni harita, üç silah, altı karakter ve yeni bir oyun moduyla geliyor.
• DC Universe Online, DLC'si the Last Laugh geldi geliyor.
• City of Heroes, 10 Temmuz'da Summer Blockbuster Event ile 15-50 seviye arasının katılabileceği iki yeni macera ekliyor.



GEYİĞE LOGIN

Bu ayın Geyiğe Login'i son dakikada çıktı. Her şey yeni God of War oyunu için yapımcılara soru hazırlanırken Göktuğ ile benim olay mahalini "trollememiz" ile oluştu. OGZ'de İngilizce yazmak prensibim değil, ama tercüme etmek geyiklerin havasını büyük ölçüde bozacağından en iyilerini seçerek olduğu gibi paylaşıyorum.

Göktuğ:
• We all know Zeus has been defeated, however if a possible encounter happens again, will Kratos say ***"Olm bak git"*** to Zeus?
• What exercise routine is Kratos performing at the gym? I want those Kratos pecs on ***Gokratos***, how much does he bench press? Does he use creatine and protein shakes? Before or after the workout?
• I have the Kratos fury in the traffic, specifically against old/slow (a.k.a ***"Uyuz"***, in our language) drivers... Would it help if I beat the living shit out of them one day?
• We love you Kratos. Can you guess how much?

Göker:
• Some players call Kratos as *Kırotos*. Does it hurt his emotions? If not, what about Çitos, Patos and other potato chips?
• God of War games have sarcastic effects on "***Oğlum çarpılırsın***" idiom. What do you say about that?
• Is it true that Kratos ***pulls Besmele*** before attacking his foes?
• Did Kratos' age not come to marry again and have new children? We have a Güllü granny. We can make matchmaking with her granddaugther Sabahat. Hu?

TERA

Fark Arayanlara

-EKREM ATAMER

TRUE ACTION COMBAT

***VELIKA'DAKİ EĞİTİMİM** hızla devam ediyor. Zırhım, artık ikinci bir deri gibi. Kalkan ve mızrağımsa sanki ellerimin uzantıları oldular. Tek endişem vardı, o da bu eğitimin karşılığını verecek bir savaş görememekti. Şimdi, onu da bulduğumu sanıyorum. Denizin ortasından yükselen bir adadan bahsediliyor. Federasyon, ben ve benim gibi yetenekli olduğu söylenen savaşçıları ve büyücüleri topluyor. Umarım, bu macera bana istediğimi verebilir...*

TERA, Unreal Engine 3 (UT3, Batman: Arkham Asylum ve Arkham City) kullanan Kore yapımı bir Devasa Online RYO. Özel bir görev/gelişme sistemi sunmayan oyunu diğerlerinden ayıran özelliği, savaş sistemi. TERA'da hedef seçmiyoruz, yön seçiyoruz ve kombolar kullanıyoruz. İşin güzeli, rakiplerimiz de buna göre davranıyor. Aslında hem oyunun hem de incelemenin bu fikir üzerine kurulu olduğunu söyleyebilirim. Ama önce gelelim detaylara.

PASTORAL YAKLAŞIMLAR

Adamlar Unreal Engine'la devasa online oyun yapmışlar, tabii ki grafiklerden bahsetmemek olmaz. Zorunluluk olmasından ziyade, zaten bu konudan özellikle bahsetmek istiyorum; çünkü oyun ÇOK GÜZEL. Bakın büyük harfle yazdım, o kadar güzel. Ormana giriyorsunuz ayrı güzel. Dağa çıkıyorsunuz ayrı güzel. Annenizi çağırıp manzarasını izleteceğiniz tarzda bir güzellikten bahsediyorum. Karakterler de gayet başarılı. Boy-kilo oranını gördüğüm kadarıyla etkileyemiyor olsanız da, yüz yaratımı Sims'le yarışacak seviyede. Zırh ve silah tasarımları uzak doğunun abartı tarzına sahip, ama genel olarak beğendiğimi söyleyebilirim.

Ses ve müziklere gelirsek; oyunun yetersiz kalan bir yönü müzikleri. Gerçi DVO oynarken bir yerden sonra insan oyun müziğini kısmayı tercih ediyor ama o noktaya gelene kadar da güzel şeyler duymak istiyor işte. Sadece müzikler de değil, TERA'nın seslendirmelerde de başarılı olduğunu söyleyemiyorum. Belki Korecesi iyidir ama İngilizce versiyonu vasat. Kabul etmem lâzım, arada beğendiğim karakter ve seslendirmeler de oldu. Mesela ırkları yansıtmayı başarmış gibiler ama kötü oyunculuk ve donuk sesler yüzünden başarıları kısıtlı kalmış.

OĞLUM BAK GİT!

Devasa online oyunlarla ilgili en büyük şikâyetim, çoğunun birbirini ve bundan da öte World of Warcraft'ı taklit etmeye çalışması (şimdi birileri kızmasın, WoW orijinaldi demiyorum). TERA savaş işleyişi konusunda bu tuzağa düşmemeyi başarmış. İlk defa DC Universe Online oynarken gördüğüm, hedefleme üstüne değil yön üstüne kurulmuş bir sistemi var. Hatta DCUO'daki gibi hedef kitleme de yok (ya da ben göremedim). Bunun anlamı nedir? Hedefinizi sürekli takip etmeniz gerekli. TERA sadece bununla da kalmıyor, size kendi kombolarınızı yapma hakkı da sunuyor. Örneğin yere devrildiğinizde kullandığınız özelliğin ardına, yakın mesafeye kalkanla saldırdığınız vuruşu; o vuruşun ardına kalkanla rakibi sersemleten özelliğinizi; onun ardına da iki kere yapılınca yine sersemletebilen özelliği koyuyorsunuz. Böylece yere devrildiğiniz gibi tek bir tuşa ardı ardına basarak bir sürü hamle yapabiliyorsunuz. Bu ardışık hareketler arasında belli bir süre toleransı da var, bunu kullanarak da yerinizi değiştirebiliyor ya da cooldown'ın bitmesini bekleyebiliyorsunuz.

Rakipleriniz de bu savaş sistemine göre tasarlanmış. Başlangıç bölgesindeki düz saldırı yapan yaratıkları geçtikten sonra, ilerilerde pek bir eğleniyorsunuz. Siz kombolarınızı patlatmaya çalışırken, onlar sağa sola yuvarlanıyorlar, aniden geriye koşuyorlar ve vuruşlarınızı boşa çıkarmak için ellerinden ne geliyorsa yapıyorlar. İnanın bana, tam rakibinizin suratına bir tane geçirecekken sağa yuvarlanması son derece hırslandırıcı ve aynı zamanda son derece eğlenceli! Hele bir de lancer gibi yavaş saldıran bir sınıfla oynarken, rakibiniz utanmadan vurmaya devam ediyor ya siz kendinizi toparlayana kadar!

PATRON! OYNAŞMA!

İncelemenin bu noktasında TERA'daki boss savaşlarını merak ettiyseniz, haklısınız. Çünkü hem dungeon'lardaki savaşlar hem de BAM'lar

Ben Olsam

Görevlere biraz daha çeşitlilik katar, böylece eğlenceli savaş sisteminin fazla oynamaktan dolayı kolayca eskimesini engellemeye çalışırdım. Ayrıca eskinin efsanesi Ultima'dan örnek alarak outlaw sistemini daha genişletip, kaçaklara özel şehirler kurardım.

Tera'cıya Tera Satmak

Pekiii, incelemesini okuduktan sonra TERA'yı denemeyi düşünmeye mi başladınız? O halde 10 Haziran'da OGZ Online'da (www.oyungezer.com.tr) yapacağımız kod avına katılın. Oyunun Türkiye dağıtıcısı Frogster, sizlerle paylaşmamız için 5 adet kullanıcı kodu gönderdi bize. İyi bir kod avcısıysanız, biraz da şansınız yaver giderse bunlardan birini kazanabilirsiniz!

Gathering & Crafting

TERA'nın gathering sistemi çok hoş. Topladığınız her bitki/esans/maden size bir buff olarak dönüyor. Ama crafting sistemi, yer yer eksiklerinizi kapamanıza yardımcı olsa da vazgeçilmez olmaktan çok uzak.



Süslü, çirkin domuzlar ve bileklikli ağaçlar... Kore kafasına hoş geldiniz!

Tam rakibinizin suratına bir tane geçirecekken sağa yuvarlanması son derece hırslandırıcı ve eğlenceli!


Oyun çok güzel! Şehirlerin arasında uçan bu pegasuslarda gerçekten uçuyormuşsunuz gibi geliyor.



sizi oldukça zorlayacak. Efendim? BAM mı nedir? BAM, dünya haritası üstünde gezinen boss'lar. Açılımı? **Big-ass Monster!** Evet, yapımcıların belirlediği resmi terim bu. TERA'nın güzelliği, bu "patronları" harcamak için mutlaka klasik bir dizilime (tank+healer+dps) sahip olmanızın gerekmemesi. Yeterince iyiyseniz, patronun (hoşuma gitti patron demek) saldırılarını izleyip, öğrenip, gerektiğinde kaçabiliyorsunuz. Warrior alıp yuvarlanmak mı hoşunuza gidiyor yoksa lancer alıp (sanırım benim lancer denediğimi fark ettiniz) kalkanınızla bloklamak mı istiyorsunuz, orası size kalmış. Bir de sersemletme, yavaşlatma gibi özellikler giriyor işin içine; zira patronlar bu etkilere bağışık değiller. Tabii ki iyi hasar veren sınıflar olmadan iş daha uzun sürecektir. Tank olmazsa çok daha dikkatli olmanız gerekir ve iyileştirebilen bir sınıfa ait arkadaşınızın olması işleri kolaylaştıracaktır. Ama diyorum ya; yeterince iyiyseniz, istediğiniz dizilimi kurabiliyorsunuz. Benim oyunun en son kısımlarını görme şansım olmadı, bunu da hatırlatayım. Ama düşük seviyelerde tanıştığım birkaç grup vardı ki, amaçları tank/healer kullanmadan tüm BAM'ları yenmekti.

Savaşlar keyifli olsa da, oyunun bazı eksiklerini örtmeye yetmiyor. Mesela görev sistemi. Görevlerin hemen hepsi yaratıkları öldürme üzerine kurulu. Arada bir refakat görevleri geliyor, bir de bazen sizi alternatif evrendeki bir mekâna ışınlayıp, üzerinize gelen dalga dalga düşmanları yenmenizi falan bekliyorlar. Ne yalan söyleyeyim; bu düşman dalgalarını dövmek çok eğlenceli. Ama zaten oyun boyunca adam dövmekten başka hiçbir aksiyona girmediğiniz için çok da anlamı kalmıyor. Senaryo fena olmasa da, çok çekici bir yönü olduğunu söyleyemem. Ara sahneler eklenmiş ama onlar da genelde kameranın etrafta koşturmasından ibaret (istisnalar var tabii). Yaptığınız tek şey dövüşmek olunca, bir yerden sonra hepsi tekdüze bir hal alıyor. Oyunun bir de PvP kısmı var tabii. Şu an itibariyle PvP sunucularında kendinizi "outlaw" (kanun kaçağı) ilan ederek diğerlerine saldırma ve kendinizi saldırıya açma fırsatı bulabiliyorsunuz. Bunun yanında grup ve guild savaşları mümkün ama bunlar daha çok eğlence için. Kore'de Battleground açmışlar ama çok tekrar edince kapamışlar. Avrupa sunucuları o yüzden hiç göremedi ama yapımcılar yakında ekleneceğini söylüyor.

TERA Online, güzel bir oyun. Herkesin en azından denemesini tavsiye ediyorum. Ancak oyuna para vermeden önce bence TAF (tell-a-friend) sistemiyle davetiye alarak deneyin. Zira hem oynanış hem de dünya stili, herkesin damak tadına uymayabilir. Size uygun bir oyun olduğunu düşünüyorsunuz da bence hiç beklemeyin. Hiçbir şey olmasa bile, her sınıfı denerken bol bol eğleneceğinizi garanti ediyorum.

E-Politika

TERA'nın ayrı bir kutuyu hak ettiğini düşündüğüm ilginç bir özelliği, yeni eklenen Vanarch sistemi. Bu sisteme göre loncalar bölgelere liderlik için başvuruyorlar ve oyuncuların verdikleri oylarla yöneticiler belirleniyor. Yöneticiler NPC satıcıların "vergi" oranlarını belirleyip, loncalarıyla beraber gösterdikleri çaba sayesinde bazı NPC satıcıların "açılmasını" sağlayabiliyorlar. Bunun dışında bölgelerinde PvP'yi kapatmak gibi yetkileri de var. An itibariyle çok etkili görünmese de, yapımcılar bu konuda oldukça heyecanlı gibiler. Oyuncuları sosyal medyada yarışa çağırmalarının yanı sıra, poster yarışması gibi etkinliklerle de ortalığı kızıştırmaya ve heyecanı yükseltmeye çalışıyorlar. Eğer genişletilirse, böyle bir oyunun Eve tarzıyla birleşmesi, gerçekten çok ama çok başarılı olabilir.

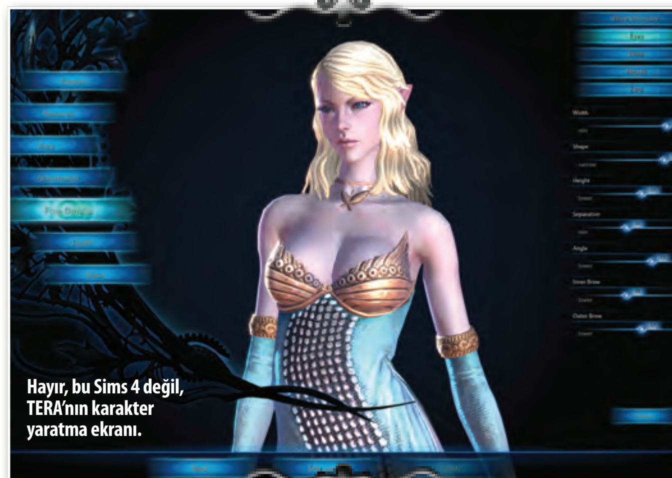
İçerik Değerlendirmesi

Eşya Sistemi
✓ Kolay elde edilen kristallerle özelleştirme ✓ Eşya seçimi için matematiğin derinliklerinde boğulmanın gerekmemesi ✓ Eşya görünüşünü değiştirebilme ✗ Her sınıfın ekipmanının belli olması ✗ Çeşitlilik eksiği

Görev Sistemi
✓ Ana senaryonun gereken eşyaları sağlaması ✓ Ana senaryonun fena olmaması ✗ Görev çizgisinin lineerliği ✗ Görevlerdeki çeşit eksikliği

Dövüş Sistemi
✓ Serbest hedefleme ✓ Kendi kombonu oluşturabilme ✓ Yetenek ve uzmanlaşma üstüne olması ✗ Küçük hataların bazen çok şeyi bozabilmesi

Sınıf Sistemi
✓ Çeşitlilik ✓ Glyph'lerle ek özellikler katabilmek ✗ Genel anlamda her sınıfın yönünün belli olması


Hayır, bu Sims 4 değil, TERA'nın karakter yaratma ekranı.

→ **Tür:** Devasa Online RYO → **Yapım:** Bluehole Studio → **Dağıtım:** Frogster → **Aylık Ücret:** 14,99$ → **Yaş sınırı:** 12 → **Minimum sistem:** Ekonomik-İdeal → **Web sitesi:** tera.enmasse.com



Ne iyi ne kötü?

- ✓ Grafikler
- ✓ Savaş sistemi
- ✓ BAM'lar
- ✓ Farklı rollerle işi başarabilmek
- ✓ Gathering buff'ları
- ✗ Yetersiz crafting
- ✗ Yetersiz işitsellik
- ✗ Tekdüze görevler

Son Karar

OYUN DENGESİ	★★★★☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★☆
GRAFİK	★★★★★
SES VE MÜZİK	★★☆☆☆
HİKÂYE/ATMOSFER	★★★☆☆
EĞLENCE	★★★★☆

Aksiyon tabanlı bir MMORPG istiyor, Uzakdoğu tarzını da seviyorsanız mutlaka denemelisiniz.

7,5

Solo — Grup Oyunu — Parti

Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan

1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

DVO'LARDA GERÇEK SEVGİYİ ANLAMANIN 5 YOLU!

Yoksa sizi altınınız için mi seviyor?

Bu çağın gençleri olarak, hayatın zorlu yollarına adım atmadan önce çoğumuzun ilk deneyimlerini World of Warcraft, Guild Wars ve hatta SWTOR gibi DVO'larla yaşadığını düşünürsek, DVO'lar için ilişkiler gerçek hayatta olduğu kadar önemli hale geliyor. Karşınızdaki insanın sizi sadece devasa kılıcınız veya altınınız için mi sevdiğini yoksa cidden mi kanının kaynadığını bilmek de bu yüzden kritik. Peki nasıl anlayacaksınız? -ALİ SEZGİN



1 ONUNLA HAYIR İŞLERİ YAPIN!

Hayır işi derken elbette Orgrimmar'ın aç çocuklarını beslemekten veya Rift'in tepelerindeki pet şişeleri temizlemekten bahsetmiyoruz. Sadece karşınızdaki insanla, geçireceğiniz iyi zaman dışında hiçbir çıkarınızın olmayacağı aktiviteler yapmaya çalışın. Bir gölde yüzün, balık tutun veya en sevdiğiniz şehrin meyhanesinde yaygara çıkarın. Eğer arkadaşınız bu durumdan hoşlanıyor ve şikayetçi olmuyorsa varlığınızdan gerçekten keyif alıyor demektir.

2 GÖSTERİŞ YAPIN.

Karşınızdaki insanın sizinle ne sebeple ilgilendiğini anlamanın en iyi yollarından biri küçük görgüsüzlükler yapmaktır. Şans eseri karşılaşmış gibi önünden parlayan atınızla geçin. Veya aldığınız efsanevi baltayla yanlışlıkla ona vurun! Bu hareketlerinizden rahatsız oluyor ve size yakıştıramadığını belli ediyorsa doğru yoldasınız demektir. Bu gösteriş budalalığını daha fazla sürdürmek, ilişkiniz açısından iyi olmayabilir.

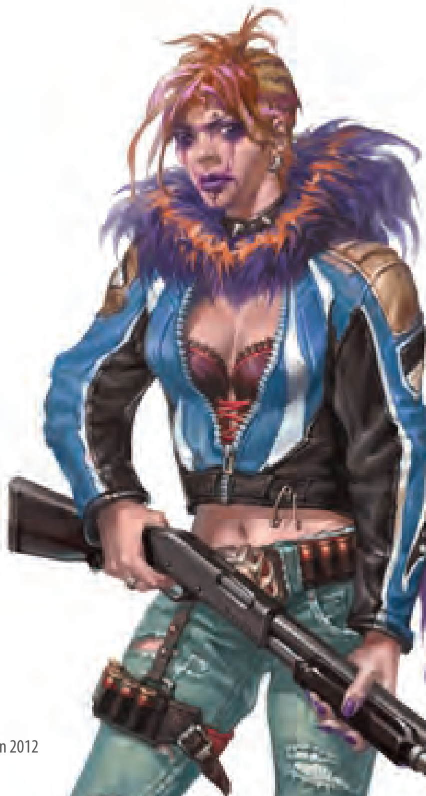
3 ONU DAHA YAKINDAN TANIYIN!

Belki siz arada sizi iyileştirmesini ve ölünce diriltmesini yanlış yorumlamışsınızdır, olamaz mı? Bu durumu netleştirmek için sevdiceğinizi daha yakından tanımaya özen gösterin. Zarif ve narin bir elf çiçeği olan Osmina'nın gerçek hayatta elinde meşe odunuyla gezen bir Osman Abi olduğunu geç fark etmek sonradan çok acı tecrübelere vesile olabilir.



4 ONU İYİ DİNLEYİN.

O özel insanla beraber takılmak ve eğlenmek pek hoş gelebilir ama kulaklarınız onu gerçekten dinliyor mu acaba? İlişkilerdeki en büyük sorun iletişim kopukluğudur ve bu durum genellikle art niyetli insanlar tarafından kötüye kullanılır. Sizinle ilgilendiğini düşündüğünüz insanın gerçekte neler düşündüğünü anlamak için onu dinlemeniz yeterli olacaktır. "Aga para versene bende bitti", "Benim karaktere level atlatsana ya" tarzı cümleler samimiyetsizlik belirtileridir, kaçın.



5 ONA HEDİYELER ALIN.

Biliyoruz, sizi paranız ve ihtişamınız için sevdiği düşündüğünüz birine hediye almak mantıklı gelmiyor ama merak etmeyin, bir planımız var. Sizi gerçekten seven insanlar, hayatları boyunca kullanmayacakları hediyeler almanız durumunda size darılıp bozulmazlar. Bu mantığı DVO'larda uygulamak gerekirse, ona "Allah'ın Sopası" gibi güçlü bir silah yerine "Tavşan Keser" gibi değersiz ve önemsiz hediyeler alarak tepkisini ölçmek isteyebilirsiniz.

ODTÜ METUTECH ODTÜ-TEKNOKENT METUTECH-ATOM TURKCELL TEKNOLOJİ

ŞİMDİ OYUN ZAMANI!

ATOM Dijital Oyun, Animasyon ve Mobil Uygulama Fikirlerinizi Bekliyor!

TURKCELL TEKNOLOJİ, ATOM'u Destekliyor!



Son Başvuru:

1 Temmuz 2012

Başvuru ve Bilgi İçin:

www.metutech-atom.org

metutech-atom@metutech.metu.edu.tr

SERTAN KAY – TEAM TURQUALITY

GÜZEL GELİŞMELER BUNLAR -DAMLA PINAR GÖK

Türkiye'de elektronik sporlar her geçen gün biraz daha gelişmeye devam ediyor. Geçtiğimiz ay eSpor adına çok sevindirici bir gelişme yaşadık ve Puma en başarılı FIFA takımlarımızdan bir tanesi olan *Team Turquality*'e sponsor oldu. Dilerseniz olan biteni ve gelişmeleri takım kaptanı Sertan Kay'dan dinleyelim.



Bize biraz takımdan bahseder misin? Nasıl başladınız, bugüne kadar nasıl geldiniz, başarılarınız neler?
Toplamda 11 kişiden oluşan bir FIFA ailesiyiz diyebilirim. Takım, 2005 yılında ESL ile tanışmamız ile birlikte Eren'in teklifine benim onayım ile kuruldu. O süreç içinde 2008 yılına kadar yıldız oyuncularımızdan bir tanesi olan Ogün dünyaca ünlü Dignitas takımında oynamaya devam etmesine rağmen, öğrendiği tüm İngiliz eSpor kültürünü bize entegre etti. 2008 yılında ise takım olarak çıkışımız yaşandı ve Avrupa'nın en iyi takımlarını eleyerek turnuvada 4. olduk. Bu sene de bu başarıyı geliştirerek Avrupa'da düzenlenen turnuvaların çoğunluğunu kazanıp, takım olarak ta ACER (eski SK Gaming) takımının ardından 2. olduk. Zaten şu anda takımlar bazında da ilk sırada yer alıyoruz.

Türkiye'de profesyonel oyunculuğun gelişmesi için sponsor firmalarının desteği çok önemli. Ne düşünüyorsunuz bu konuda?
Açıkçası bunu genele yayarsak, en son düşünmemiz gereken konu sponsorluk. Herkesin kabul etmesi gereken bir şey var ki, ülkemizde oyunculuk profesyonel değil "hardcore player" denen seviyede. Oyuncular bilinçsiz, liderleri ise vizyonsuz. Oyuncudan bozma yöneticiler ile ekiplerin kendilerini markalara anlatabileceğini, kabul ettirebileceğini düşünmüyorum. Fakat sadece topluluklara değil de marka temelli baktığımızda, yıllık cirosu yüksek üst düzey firmaların ya negatif ya da cimri yaklaşması da bilinçli veya bilinçsiz bu oyuncu topluluklarını çocuk yerine koymak oluyor. Bu tavır devam ettikçe birçok insan oyunu bırakmaya devam edecektir.



Takımınızın sponsorluğunu Puma üstlendi. Neler yaşandı bu süreçte?
Yakın zamana kadar biz de diğerleri gibi sadece bu işlerin başarı sağlamak ve firmalara kendini anlatan e-posta göndererek olduğunu düşünüyorduk. Bu düşünce tarzı tabiri caizse, bir tabloyu anlatmak ama göstermemek gibi bir şey. 3 ay kadar önce takımı, asıl mesleği reklâmcılık olan arkadaşımız Cem Taşkıran'ın ellerine bıraktık. Yaklaşık 1,5 ay sonunda Puma'nın sponsorumuz olduğunu bize ilettiğinde kulaklarımıza inanamadık. Bu olayın Türkiye'de bir başlangıç olduğunu düşünüyoruz; zira daha önce *MeetYourMakers*, *KTF MagicNs* gibi efsaneleşmiş ekipleri giydirmiş bir firmanın Puma Social ve eSpor konusunda bize güvenmesi inanılmaz bir şey.

Bu işe yeni başlayanlara, profesyonel oyunculuk hakkında ne gibi tavsiyelerin var?
Ben Türk oyunculuğunu Türk futboluna benzetiyorum. İnanılmaz bir potansiyel, güçlü nüfus, sıfır sistem, vizyonsuz liderler ve egoist oyuncular olarak özetleyebilirim mevcut durumu. Takımlara Dark Passage, HWA gibi takımlara rakip olmayı hedef görmek yerine NaVi, SK Gaming, Fnatic gibi efsaneler ile aynı arenayı paylaşmayı hedeflemelerini tavsiye ediyorum. Bir sponsor bulup, avantadan bir şeyler kazanmayı da hayal etmesinler çünkü her alanda olduğu gibi bu alanda da çalışmayana ekmek yok.



İlerisi için takım olarak hedefleriniz neler?
En önemlisi ana dalımız olan FIFA oyununda Dünya Şampiyonu çıkarmak. Tabii ki tüm toplumu düşünerek oyunculara giyim, forma ve izleyici kültürünü aşılamayı kısacası Türk oyuncu kültürünü şu anda bulunduğu bilinçsiz durumdan DP, HWA gibi öncü takımlarla görüşerek ortak projeler dahilinde daha üste taşımayı hedefliyoruz.

Teşekkür ederim bu keyifli sohbet için. Yurtdışındaki başarılarınızı ESL'den de takip etmeye devam edeceğiz.
Ben teşekkür ederim.



MİLLİ HEYECAN

ESL'in uluslararası organizasyonlarından biri olan Country Championship 2012 başladı. Milli heyecan diyoruz evet; nasıl ki bir futbol, bir basketbol milli maçında yoğun duygularla heyecanlanıyorsak eSporda da milli heyecanlarımız bu denli yoğun oluyor. Şimdi sıra Call of Duty 4, Battlefield 3, StarCraft II, Haxball, FIFA12, World of Tanks ve hatta Tetris oyunlarında milli bayrakların mücadelesine geldi. Tüm ESL ülkeleri, oluşturdukları milli kadrolarlar ile ülkelerini en iyi şekilde temsil etmek için arenaya çıktı. 8 grupta toplam 47 ülkenin mücadele verdiği turnuvada Türk milli takımımız D grubunda iyi bir başlangıç yapamayarak 1 galibiyet 1 beraberlik ve 2 mağlubiyet ile 4. sırada yerini aldı. Yarı finale geldiğimizdeyse D grubundan lider çıkan Polonya ile İspanya oynarken, bir diğer yarı final ise Finlandiya ve yine D grubu 2.si Almanya arasında oynanacak.



FIFA 12'de 16 ülkenin yer aldığı turnuvada milli takımımız Polonya, Fransa ve İspanya ile B grubunda yer alıyor. FIFA milli takımımız ilk mağlubiyetini Polonya karşısında 14-6 skorla alarak hayal kırıklığı yaşatsa da kalan 2 maçında galibiyet alarak gruplardan çıkacağına inanıyoruz. Tüm sene FIFA12 başarılarını konuştuktan sonra milli takımımızdan güzel bir derece geleceğine inancımız tam.

Haxball milli takımımız tam anlamıyla fırtına gibi esiyor. 32 ülkenin yer aldığı turnuvada milli takımımız Belarus, Finlandiya, Romanya ile A grubunda yer alıyor. Grupta çıktığı iki maçtan da farklı galibiyetle ayrılan ekibimiz gözünü finallere dikmiş durumda.
Başarı beklediğimiz bir başka milli takımımız ise Call of Duty 4'te. Kayıtları yeni açılan organizasyonda şu an için 16 ülke yerini aldı. Siz bu satırları okurken gruplarımız ve maçlarımız belirlenmiş olacak. CoD4 ve diğer oyunlardaki milli mücadeleleri takip etmek ve bu heyecanı yaşamak istiyorsanız **www.esl.eu/tr** adresini sık kullanılanlara eklemeyi unutmayın! **–Oğuz**

FUN CUP'LAR TAM GAZ

ESL Türkiye'de çıtır çerez, eğlencelik turnuvalarımız tüm hızıyla devam ediyor. Haftasonları yapacak bir şeyiniz yoksa sizi de ESL Türkiye'ye (www.esl.eu/tr) bekliyoruz.



AVRUPA'NIN EN İYİ HAXBALL TAKIMI TÜRKİYE'DEN ÇIKTI

Bu ay farklı bir oyun ve farklı bir milli takım başarı hikâyesini anlatacağız. Türk eSpor oyuncularımızın son zamanlardaki Avrupa başarı grafiği her geçen gün yükselmeye devam ediyor. Artık hemen hemen her ay sizlere bir oyuncunun ya da takımın başarı hikâyesini aktarıyoruz. Avrupa başarılarına hasret bir ülke olarak bizleri gerçekten onurlandıran ve sevindiren başarılar bunlar. Bu aysa sizlere ESL Türkiye Haxball milli takımımızdan bahsedeceğim.

Haxball futbol mantığı üzerine kurulu, takım oyunu ve bireysel yeteneğin oldukça önemli olduğu ve ciddi çalışmalar sonucu başarı elde edilebilen flash tabanlı 2 boyutlu bir oyun. Birçoğunuz 2 boyutlu görsellere sahip, tarayıcı üzerinden oynanan bu oyunu basite almış olabilir; ama bu oyunun ne kadar zor ve bir o kadar da eğlenceli olduğunu oynayınca daha iyi anlıyorsunuz. Ben de Haxball ile ilk tanıştığımda biraz ön yargılı davranmıştım ama oyun yapısını gördüğümde ve bir de profesyonel oyuncuların videolarını izlediğimde bu oyunun ne kadar heyecanlı ve eğlenceli olduğunu anladım. *Sadece yön tuşlarını kullanarak gol atıyorsunuz* diye basite alırken, milli takım kaptanının elimden şekerimi almasıyla bu oyunun ne kadar zor olduğunu anladım.

Milli takımımız Haxball'da şu an Avrupa'nın en iyi takımı konumunda. Takımın tümü geçtiğimiz sayıda bahsettiğimiz Dark Passage kulübü oyuncularından oluşuyor. Uzun zamandır birlikte oynayan bu ekip birçok Avrupa takımından gösteri maçı ve antrenman maç teklifleri alıyor. ESL Avrupa 2on2 liginde şampiyonluğu uzun zamandır korurken halen devam eden Country Championship 2012 organizasyonunda da grup lideri olarak yollarına devam ediyorlar. Siz bu satırları okurken onlar 2012 ülkeler arası şampiyonasında final maçına çıkıyor olabilirler. Siz de Haxball ile tanışmak ve milli takımımızı daha yakından takip etmek istiyorsanız **www.esl.eu/tr** adresinde sizleri bekliyor olacağız. **–Oğuz**



HAXBALL KADROSU

Alp "Overkill" Tanza
Taylan "Whiplash" Özgür
Emre "Vinylshakerz" Çatlakoğlu
Burak "Guti. Haz" Sırma
Sergen "SeRGeN" Arslan
Ali "kazım kazım" Yıldız

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

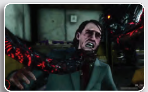
BU AY DIABLO 3'TEN ARTA KALAN ZAMANDA DİĞER İŞLERİMİZİ YAPABİLDİK. ŞU AN ELİNİZDE BİR DERGİ TUTABİLİYORSANIZ, ARAMIZDA HÂLÂ IQ'SU NEPHALEM VALOR'A DÖNÜŞMEMİŞ BİRKAÇ KİŞİ OLDUĞU İÇİNDİR

FPS (First Person Shooter)

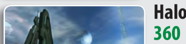


BATTLEFIELD 3
PC, PS3, 360

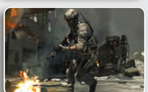
FPS seviyorum deyip de BF3'ü oynamamış olmanız mümkün değil. Serinin şimdiye kadar yapılmış en iyi, ama benzerlerinin yanında hafif sönük kalan tek kişilik senaryo modu, yeni eklenen Co-Op modu, pastanın üstündeki vişne şekeri gibi. Ama esas olay, inanılmaz derecede geniş, dilediğiniz taktiği yapabileceğiniz kadar derin, ama yine de bir şekilde hemen kapıp başlayabileceğiniz kadar da oyuncu dostu, müthiş, mükemmel bir oyun. Kaçırmayın!



The Darkness II
PC, PS3, 360
Karanlığın içinden gelen The Darkness II, bizi gafil avladı. İlk oyundan sonra çizgi romanımsı grafiklere dönen oyunun bu kadar iyi çıkacağını hiç beklemiyorduk doğrusu.



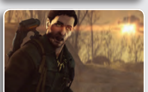
Halo: 10th Anniversary Edition
360
İlk Halo'nun üstünden 10 yıl ne zaman geçti ha? Vay be... Xbox'ı konsol piyasasına sokan oyun Halo, yenilenmiş grafikleriyle 10 yıl sonra yeniden karşımızda.



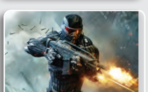
Call of Duty: Modern Warfare 3
PC, PS3, 360
Cpt. Price ve mahdumlarının savaşında son perdeye gelindi. Multiplayer'ı bu sefer pek gelişememiş olsa da tek kişilik senaryo ve Co-Op bölümleriyle günü kurtarıyor MW3.



GoldenEye 007: Reloaded
PS3, 360
Daha önce Wii'ye çıkan Goldeneye'ın, PS3 ve 360 için elden geçirilmiş versiyonu hiç de fena değil.



Resistance 3
PS3
Üçüncü oyunuyla tam anlamıyla kendine gelen Resistance serisi, hem tek kişilik hem de multiplayer moduyla tatmin etmeyi başarıyor.



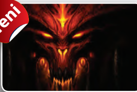
Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak dünyanın en iyi FPS'lerinden olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

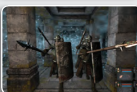


THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
PC, PS3, 360

Kuzeyden bir güneş doğdu üstümüze, ışığından gözlerimiz kamaştı. Biz tüm güzelliğine rağmen, Oblivion'dan da "konsollaştırılmış" bir rol yapma oyunu beklerken, birçok alanda daha girifteşmiş, kendine güvenen, sınırsız bir oyun süresi sunarmış gibi görünen bir oyunla çıktı Bethesda karşımıza. Ne kadar övsek, ne kadar yere göğe sığdıramasak yeridir. Oyun çıkalı kaç ay oldu, biz hala oyundan çıkamadık.



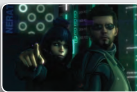
Diablo 3
PC
Diablo 3 de "rol yapma oyunu kategorisine girer mi ki" diye çok düşündüren oyunlardan. Ancak fantastik evren, iblisler, kahramanlar ve büyü var işin içinde... Başka söze ne hacet?



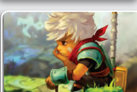
Legend of Grimrock
PC
Dört karakterle aynı anda, dört ana yönde yürüyebilmek... Harita metod defteriyle harita tutmak... SSI oyunları... Bunlar içinizi kıpırdatıyorsa LoG sizin oyununuz demektir.



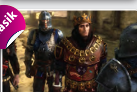
Final Fantasy XIII-2
PS3, 360
Final Fantasy 13'ü fazla çizgisel bulanlara kendini affettirmek isteyen Square, bu kez eski oynanışa daha yakın bir oyunla karşımızda.



Deus Ex: Human Revolution
PC, PS3, 360
Dünyasındaki detaya gösterdiği özen, hikâyesinin derinliği, yeni nesil rol yapma oyunları içinde hak ettiği yeri alıyor. The Missing Link DLC'sini de mutlaka oynamalısınız.



Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.



The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON

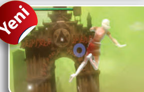


MAX PAYNE 3
PC, PS3, 360

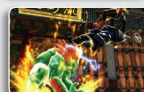
Remedy'den sonra Rockstar'ın yaptığı bir Max Payne, elbette daha "modern zamanların dertleri" soslu olacaktı. Olmuş da. Ama Rockstar bu, yaptığı oyunun kötü çıkma ihtimali her zaman düşüktür. Max'in aksiyonunu, günümüzün teknolojisine o kadar iyi uyarlamışlar, o kadar güzel multiplayer'la birleştirmişler ki... Aksiyon türünün özünü içinde barındırıyor Max Payne 3. Kurşunların bedenlerle ölümcül bir dansı gibi adeta.



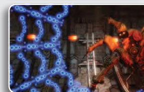
Ghost Recon: Future Soldier
PC, PS3, 360
Ghost Recon serisi "Recon"luktan "tam tekmil savaşa" dönüşmüş. ABD ordusunun tüm yeni ve hayali cicilerini denemek istiyorsanız, buyurun.



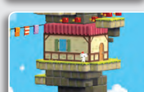
Gravity Rush
PS Vita
Yerçekimiyle oynayabildiğiniz bir oyun Gravity Rush. Anime tarzı grafikleri ve ilginç mekanikleriyle, Vita'nın en iyi oyunlarından biri.



Street Fighter X Tekken
PC, PS3, 360
İki seri, kozlarını er meydanında paylaşıyorlar. Street Fighter mekaniklerine daha yakın olan SFxT'de, iki serinin en ünlü 40'dan fazla dövüşçüsü karşı karşıya geliyorlar.



Sine Mora
360
Tadından yenmez grafiklere sahip, Grasshopper tarafından yapılmış, şahane bir shoot-em-up kendisi. Hem türe yeni başlayan, hem de gediklisi olanlara birebir.



Fez
360
Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan sevimli, kafa çalıştırmayı gerektiren bir platform oyunu Fez. PC ve PS3 versiyonları da yolda.



Alan Wake's American Nightmare
PC, 360
Artık hem Alan Wake, hem de American Nightmare PC'de de var! Yaşasın psikopat Scratch abimiz!

Bir cümlede Diablo 3'ü anlat desek?

1. *Klik, klik, klik,klik.... - OZAN*
2. *Payne in the a** -UMUT*
3. *15 günlük aşk ve hüzün - BURAK*
4. *Kelimelerle tarifi zor nedenlerle bağımlılık yaratan, alev gibi parıltılı tutku, kuzenimden bile yakın akraba.-NOYAN*
5. *37 kere maşallah -EKREM*

Şimdiye kadar aldığın en gereksiz elektronik alet ne?

1. *10 yıl önce PIC kontrolör yapıcam diye aldığım, dirençler, kondansatörler vs hepsi poşetinde duruyor.-OZAN*
2. *Sensörlü bir sıvı sabun makinesi. Bir kez olsun doğru düzgün çalışmadığı gibi 2. gün bozularak iddiasını açıkça ortaya koydu.-UMUT*
3. *Sırf PS3'te yazı yazmak için aldığım klavye, her seferinde bağlamaya üşendiğim için Dualshock ile yazmaya devam.-NOYAN*
4. *Walkman'lerin miadını doldurduğu gün aldığım Aiwa Walkman. - SERPİL*
5. *Çoklu kart okuyucu. Tek SD kartın olunca diğerlerine gerek kalmıyor. - BURAK*

Sen bu cevabı verdiğinde E3 başlamış olacak. Bu yıl ne bekliyorsun E3'ten heyecanla?

1. *TES Online ve Dishonored! Bir de OGZ editörlerinin fuar ikramlarıyla imtihanı :) - UMUT*
2. *Yepyeni heyecan verici fikri mülkler en büyük beklentim şu an. - ALİ*
3. *Booth babes! Ay aman yepyeni fikri mülkler diyecektim. - BURAK*
4. *The Witcher 3 duyurusu iyi olurdu - ERCE*
5. *Persona 5 ya da SMT 4 hakkında bir şeyler duymak isterdim ama zor... - ÖMER*

STRATEJİ



Wargame: European Escalation
PC
Tank paletleri altında ezilen otlardan, savaş alanında ilerleyen mekanize tugaylara kadar yükselebildiğiniz, son zamanların en iyi stratejisi.



Shogun 2: Fall of the Samurai
PC
Japonya'nın batı teknolojisiyle tanışmasının ardından, ülkede yaşananları anlatan yeni Total War eklentisi. Shogun 2'den ayrı olarak da çalışıyor.



Crusader Kings 2
PC
Paradox'un stratejilerini sevenleri memnun edecek derinlikte, kararların içinde kendinizi kaybedeceğiniz bir strateji.



Anno 2070
PC
Alman yapımı Anno serisi geleceğe muhteşem bir şekilde taşınıyor. Yeni çıkan DLC'lerle içeriği de genişletilmeye devam ediyor.



Klasik

Civilization V + DLC'leri
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. DLC olarak çıkan yeni uygarlıklarla da sürekli genişliyor.

DVO & ONLINE



Star Wars: The Old Republic
PC
BioWare'in DVO'su SWTOR, World of Warcraft'a karşı duran ilk büyük rakip. Ancak hızla oyun sonu içerikleriyle desteklenmesi gerekiyor.



Lord of the Rings Online
PC
Free2Play modeline geçtiğinden beri hız kesmeden yeni içeriklerle zenginleşen LOTRO, kaliteli bir DVO oynamak isteyenleri kendine çekiyor.



Rift
PC
World of Warcraft kalitesinde, ama çok daha karanlık ve ciddi bir DVO istiyorsanız, Rift'e göz atın. Her update'le birlikte de genişliyor.



Céiron Wars
PC
Hem browser'da hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Céiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



Klasik

Minecraft
PC
Minecraft'ın başarı hikayesi oyuncuya istediğini yapabilme özgürlüğü verildiğinde, topluluğun sizi nerelere yükseltebileceğinin göstergesi.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Need for Speed: The Run
PC, PS3, 360
EA'in kışlık oyun serilerinden Need for Speed, bu yıl tüm zamanların en çizgisel halini alıyor: Batı'dan Doğu'ya doğru ABD seyahatine çıkıyor.



Forza Motorsport 4
360
Araba yarışı türü icat edileli, bu kadar gelişmişini görmediniz. Her araç bir rüya, her yarış bir macera. Eğer Xbox 360 sahibiyseniz, mutlaka, mutlaka bu piste çıkmalısınız.



Ace Combat: Assault Horizon
PS3, 360
"Havada geçen Modern Warfare" tanımlaması bu kez Ace Combat'a yakışıyor. Daha az sim, daha fazla sinematik, yine çok iyi.



TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.



Driver: San Francisco
PC, PS3, 360
"Komada olduğunuz için şehirdeki tüm arabalara girebiliyorsunuz" gibi saçma bir fikirle ancak bu kadar eğlenceli bir oyun yapılabilirdi.

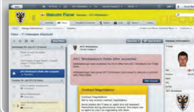
SPOR & MENAJERLİK



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



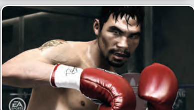
NBA 2K12
PC, PS3, 360
NBA tarihindeki en büyük starları bir araya getiren NBA 2K12, yine mükemmel. EA neden kendi NBA'ini geri çekti sanıyorsunuz?



Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



FIFA 12
PC, PS3, 360
Yeni çarpışma motoruyla zaman zaman bir komedi şovuna da dönüşen oyunumuz, hala futbol oyunlarının en iyisi.



Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

MACERA & BULMACA



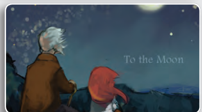
Yeni

The Walking Dead
PC
Zombi kıyametine, 3 gün su kesilmesinden daha fazla hazır olmamız tuhaf değil mi? Eğer yetmediyse, bir de oyununu verelim?



Yeni

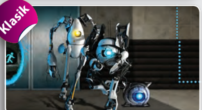
Botanicula
PC
Machinarium'un yapımcısından yine çılgın bir macera oyunu. Botanik bahçesini kötülükten korumaya çalışanşeyleri yönetiyoruz...Şeyler....



To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.



Q.U.B.E.
PC
Valve yine şahane bir Portal oyunuyla karş... Efendim? Eee, yönetmenimiz diyor ki bu bir Portal oyunu değilmiş... Allah Allah, peki ne o zaman?



Klasik

Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

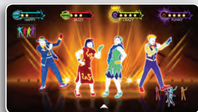
GARİP TÜRLER



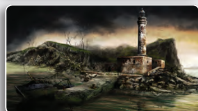
Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



Rayman Origins
PC, PS3, 360, Wii, 3DS, PS Vita
Gelmiş geçmiş en iyi platform oyunlarından birisi. Aksiyon türünde yitip gitmesin istedik ve buraya aldık. Hem ayrıca, sağlıklı dozda "gariplik" içeren bir oyun bu. Eğlenceli, manyak bir şey!



Just Dance 3
PS3, 360, Wii
Bu oyunun ismini duyar dururduk, ama hiç yüz vermemiştik bu aya kadar. Damla bir oturdu başına, kalkamadı. (Bi dakka! Dans oyununda oturmak mı?!)



Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".



Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).

AYIN ALTIN OYUNLARI



Max Payne 3



Gravity Rush

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Önümüzdeki dönem yine çok başarılı serbest yapım oyunlar var. AAA oyunlar olabildiğince klişeye yönelirken, indie piyasası gümbürdüyor!

HAZİRAN '12	
Adidas miCoach: The Basics	PS3, 360 - 29.06.2012
After Sunset	PC - 29.06.2012
Battlefield 3: Close Quarters	PC, PS3 - 22.06.2012
Civilization V: Gods & Kings	PC - 19.06.2012
Deponia	PC - 29.06.2012
Gemini Wars	PC - 08.06.2012
Gravity Rush	PSV - 15.06.2012
Lollipop Chainsaw	PS3, 360 - 12.06.2012
London 2012: The Official Video Game of the Olympic Games	PC, PS3, 360
Metal Gear Solid: HD Collection	PSV - 26.06.2012
Project Zero 2: Wii Edition	DS - 29.06.2012
R.A.W.: Realms of Ancient War	PC - 14.06.2012
Ratchet & Clank Trilogy	PS3 - 20.06.2012
Rayman Origins	3DS - 08.06.2012
Resistance: Burning Skies	PSV - 01.06.2012
SBK Generations	PC, PS3, 360 - 01.06.2012
Spec Ops: The Line	PC, PS3, 360 - 26.06.2012
SpellForce 2: Faith in Destiny	PC - 19.06.2012
Steel Battalion: Heavy Armor	360 - 19.06.2012
Test Drive: Ferrari Racing Legends	PC, PS3, 360 - 25.06.2012
The Amazing Spider-Man	PS3, 360, 3DS, Wii, DS - 29.06.2012
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	PC - 12.06.2012
TEMMUZ '12	
Anarchy Reigns	PS3, 360 - 03.07.2012
Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	3DS - 20.07.2012
One Piece: Unlimited Cruise SP 2	3DS - 27.07.2012
The Secret World	PC - 03.07.2012
AĞUSTOS '12	
Brave: The Video Game	PC, PS3, 360, Wii, DS - 24.08.2012
Dark Souls: Prepare to Die Edition	PC - 24.08.2012
Darksiders II	PC, PS3, 360 - 21.08.2012
Euro Truck Simulator 2	PC - 10.08.2012
Sleeping Dogs	PC, PS3, 360 - 14.08.2012
Sniper: Ghost Warrior 2	PC, PS3, 360 - 21.08.2012
Tales of Graces F	PS3 - 31.08.2012
Transformers: Fall of Cybertron	PS3, 360 - 28.08.2012

Crafting Hakkında Bilmeniz Gerekenler



DIABLO GÜMBÜR GÜMBÜR!

Tahmin ettiğiniz üzere Diablo hastalığı hepimize bir şekilde bulaştı. Kimimiz oyunun tam anlamıyla hastası oldu, kimimiz zaten daha oyun çıkmadan önce bile hastasıydı. Kimimiz çeşitli kusurlarına rağmen "tamam ya, süper olmuş bu oyun" dedi, kimimiz bunları görmez gelemedi ve eleştirmeye koyuldu. Yine de çok sevenlerimiz de, pek sevmeyenlerimiz de deliler gibi oynadı ve oynamaya da devam ediyor. E bu kadar çok kişi, farklı farklı karakterlerle, farklı farklı şekillerde oynayınca da ortaya bir sürü farklı deneyim çıktı. Biz de bu ay şöyle ortaya bir potpori yapalım dedik. Yani az sonra okumaya başlayacağınız sayfalarda benle birlikte bir sürü insanın fikri, deneyimi, imzası var.

Bu arada merak ediyorsanız ben öyle çok da Diablo hastası olmayanlar grubundanım. Hatta oyun çıkalı neredeyse üç hafta olmasına rağmen son bir ekran görüntüsü almak için girmeye çalıştığım oyunda 40 dakikadır "error 37" ve "error 73" yemem de işin tuzu biberi oldu. Neyse Diablo 37 zamanınızdan çok fazla çalmayayım, gelecek ay görüşünceye kadar, farewell!

-ESER GÜVEN

Tamam hepimiz seviyoruz; öldürdüğümüz düşmanlardan sarı sarı Rare eşyalar düşsün, hatta şansımız süperse Legendary'ler insin. Ama bu eşyaları elde etmek için sadece yaratık kesmek zorunda değiliz, yeni Crafting sistemi sayesinde artık siz de kendi eşyalarınızı kendiniz yapabileceksiniz (telefonla alışveriş reklamları gibin). Crafting yalnızca kullanabileceğiniz yeni cicilere sahip olmanıza yardımcı olmakla kalmıyor, ayrıca bu eşyaları AH yoluyla satarak güzelce de gelir elde edebiliyorsunuz. Hatta şöyle söyleyeyim, akıllı bir yaklaşımla Crafting +AH yoluyla elde edeceğiniz para, oyunda toplayacaklarınızdan çok daha fazla olacak.

CRAFTING MALZEMELERİ

Crafting için gerekli olan tüm malzemeyi kendimiz üretiyoruz. Elimizdeki mavi, sarı veya turuncu eşyaları Haedrig'de parçalayarak gerekli malzemeleri elde edebiliyoruz. Bu malzemeler içinde bulunduğumuz zorluk seviyesine göre farklılık gösteriyor. Her bir zorluk seviyesinde toplayacağımız malzemeleri hemen aşağıdaki tabloda görebilirsiniz.

ZANAATKARLAR VE EĞİTİM

Oyunda iki tane zanaatkar bulunuyor: Demirci Haedrig ve Kuyumcu Coveteus Shen. İkisinin de yaratabildiği asıl güçlü eşyalara ulaşabilmek için birçok kez eğitimden geçirmeniz gerekiyor. Eğitim içinse yine çeşitli malzemelere ve bolca paraya ihtiyacınız var. Oyunda bayağı bir ilerleyene kadar kuyumcuyu eğiterek para harcamanıza gerek yok, yani başlarda elinizdeki tüm imkânlarla Haedrig'i geliştirmeye bakın. Bu gelişim işlemi hesaba bağlı olduğundan yeni açtığınız karakterler de bu zanaatkarların gelişmiş versiyonlarının nimetlerinden faydalanabiliyorlar.

Zanaatkarların bir sonraki seviyeye ulaşmaları için her seviyede beş kez eğitim yapmanız gerekiyor. Apprentice seviyesiyle başlayan zanaatkarların diğer eğitim seviyeleri ve onlara ulaşmak için harcamanız gereken para ve malzemeleri yan sayfanın tepesinde görebilirsiniz (böylece eğer yeterli kaynağınız yoksa bir sonraki seviyeye geçmek için bekleyebilirsiniz).

Her eğitim adımında zanaatkarlarınızın yapabileceği yeni eşyalar ortaya çıkacaktır. Ama Exalted seviyesine gelmek demek oyunda mevcut olan tüm plan

Eşya Rengi / Zorluk	Normal	Nightmare	Hell	Inferno
(Mavi) Magic	Subtle Essence	Shimmering Essence	Wishful Essence	Exquisite Essence
(Sarı) Rare	Fallen Tooth	Lizard Eye	Encrusted Hoof	Iridescent Tear
(Turuncu) Legendary				Fiery Brimstone

	Journeyman	Adept	Master	Grandmaster	Illustrious	Magnificent	Resplendent	Glorious	Exalted
Haedrig the Blacksmith	12000 altın	22000 altın	31000 altın	43000 altın, 5 Page of Blacksmith	75000 altın, 25 Page of Blacksmith	80000 altın, 20 Page of Blacksmith, 5 Tome of Blacksmith	100000 altın, 25 Tome of Blacksmith	105000 altın, 25 Tome of Blacksmith	125000 altın, 30 Tome of Blacksmith
Covetous Shen	5000 altın	5000 altın	10000 altın, 10 Page of Jewelcrafting	10000 altın, 10 Page of Jewelcrafting	10000 altın, 10 Tome of Jewelcrafting	10000 altın, 10 Tome of Jewelcrafting	20000 altın, 10 Tome of Secrets	30000 altın, 10 Tome of Secrets	40000 altın, 20 Tome of Secrets



(demirci için) ve kesimlere (kuyumcu için) eriştiğiniz anlamına gelmiyor. Oyundaki bir çok plan ve kesimi yine normal eşyalarda olduğu gibi oyun dünyasında bulmanız gerekiyor (veya AH üzerinden satın alabilirsiniz). Her plan ve kesimin minimum yetenek seviyesi gereksinimi olduğundan plan veya kesimi öğretebilmek için öncelikle Haedrig veya Shen'i eğitmeniz gerekebilir. Özellikle de Haedrig için Set Item ve Legendary planlarının çok revaçta olduğunu söylemeye gerek bile yok sanırım.

PEKİ YA BU İŞTEN NASIL PARA KAZANACAĞIM?

Evet aslında herkesin aklındaki ortak sorulardan biri bu. AH tüm oyuncular için ortak kullanıldığından ortada inanılmaz derecede bir arz söz konusu, ama talep pek aynı dereceye yükselmeyebiliyor. Dolayısıyla özellikle de bulduğunuz eşyaları AH'a koyduğunuzda çoğu sefer "hiç kimse almadı hocam bunları" diyerek



sandığınıza geri yollandığını görmeniz olası. Bu noktada kendinize sormanız gereken soru "ben olsaydım ne almak isterdim" ya da "ben neler aldım" olmalı.

Kendi tecrübelerime dayanarak en fazla ticaretin silah konusunda döndüğünü söyleyebilirim. Oyunun ilk zorluk seviyelerine hızla geçmek isteyen oyuncular sağlıktan, korumadan ziyade silah zararına önem veriyorlar. Dolayısıyla yüksek DPS'li bir silahı satmak hiç de zor olmuyor. Sonuçta birçok yeteneğin verdiği zarar hesaplanırken de silah zararı göz önüne alınıyor, dolayısıyla her türlü karakter için önemli bir şey yüksek DPS'li bir silaha sahip olmak.

Buradan yola çıkarsak elinize geçen sarı zırh parçalarını satmak yerine malzemelere parçalayarak sarı silahlar yapabilir ve bunları satmayı deneyebilirsiniz. AH'de arama sayfasında genellikle ilk bakılan yer silah sayfası ve sıralamalar da daha çok DPS üzerinden yapılıyor. DPS'ten sonraki en önemli kısım ise kalan açık arttırma süresi. Genelde eğer maksimum seviyeye ulaşmadıysanız bitmesine iki gün kalmış bir silaha yatırım yapmak akıllıca değil, çünkü siz o silahı kazanana kadar zaten kimbilir kaç seviye atlamış oluyorsunuz. O yüzden arttırmaya koyduğunuz bir eşya ile ilk gün kimse ilgilenmezse hiç canınızı sıkmayın, asıl satışlar genellikle son 3-4 saat içinde gerçekleşiyor.

Açık arttırmaya koyacağınız eşyanın benzerinin ne kadara alıcı bulduğunu bilemediğiniz için fiyat koyarken ikilemde kalabilirsiniz. Burada yapacağınız en akıllıca iş eşyayı ya otomatik verilen minimum fiyattan, ya da bunun çok az üstünden koymaktır. Eğer eşya için aklınızda kesin bir fiyat yoksa Buyout koymayın. Açılışı ne kadar düşük fiyattan yaparsanız yapın eğer eşyanız iyi bir eşyaysa değerine yakın bir fiyattan satılacaktır. Yüksek Buyout fiyatları alıcıları korkutmaktan başka bir işe yaramıyor maalesef, ben bu tür eşyaları direkt es geçiyorum.

BİRKAÇ İPUCU İLE PARLAYACAK OLURSAK...

- Legendary düşünce "offff acayip para kırarım şimdi" diye sevinmeyin. Arama yaptığınız anda aynı Legendary'den yüzlercesinin satılmak için kuzu kuzu beklediğini göreceksiniz. Çok sağlam biçimde fiyat kırarak listenin tepesinde kendi eşyanızın çıkmasını sağlayabilirsiniz (buyout sıralamasında). Ama baktınız olmuyor, Salvage yapın gitsin.
- Her ne kadar oyundaki bazı maviler sarılardan çok daha güçlü olsa da tipik oyuncu mantığı eşya alırken sarıyı tercih edecektir.
- "Better chance of finding magical items" eşyalarının alıcısı çok oluyor, özellikle de yüzde oranı yüksekse. E biz de "daha çok sarı, turuncu düşer" diye bunları tercih etmiyor muyuz sanki?
- Yüzük ve kolyeler en az satılabilen eşyalar arasında. Çok ekstra bir eşya bulmadığınız sürece satmaya uğraşmayın.
- En çok eşya satışı 1-40 level arası alıcılar tarafından gerçekleştiriliyor. Bundan sonra en çok alım yapanlar 60. level'lar (çünkü o noktada her bir artı stat çok büyük önem taşımaya başlıyor). 40-60 arası alıcılar ise genel eşyalardan çok direkt olarak ihtiyaçları olan stat'ları ön plana çıkaran eşyaları arıyorlar.

Gelelim kuyumcuya, sonuçta yapabileceğiniz tek eşya zırh veya silahlar değil. Mücevherlerden para kazanmak biraz daha zor, daha doğrusu oyunun başlarında (ki başlarında diyerek Normal ve Nightmare'in ikisini de kastediyorum) bu işlem çok kârsız. Eğer AH'da birkaç arama yaparsanız fiyatların hangi kesim seviyesinden sonra uçuşa geçtiğini göreceksiniz. Mesela Square ile Flawless Square fiyatları arasında ciddi bir uçurum var (bugün itibariyle). Bunun sebeplerinden en önemlisi kuyumcu level 6'dan level 7'ye geçişin zorluğu, ama tabii Hell ve üzeri oynayan oyuncu sayısı arttıkça bu aşamadaki fiyatlar da belli bir süre sonra düşüşe geçecektir. Şimdi zaten Square mücevherler sudan ucuza satılırken sizin elinizdeki daha düşük kesim mücevherleri satmaya çalışmanız çok akıllıca değil. Dahası düşük kesim mücevherleri kuyumcuya para vererek bir üst seviyeye çıkarmak da akıllıca değil. Mesela Perfect Amethsyt kesmek için 2000 altın ve Page of Jewelcraft harcayacağınıza aynı paraya AH üzerinden birkaç kat üst seviyedeki mücevherleri alabilirsiniz. Yani bu işten para kazanmak için illa bir şeyler satmanıza gerek yok, gereksiz yere para harcamayarak da para biriktirebilirsiniz :)





Elite Yaratık Özellikleri

Oynadığımız oyunda kime karşı savaştığınızı bilmek, en basit casual oyun bile olsa elinizdeki, işinizi kolaylaştıracak bir şey. Tamam, Diablo'da da çoğunlukla önünüze çıkan her yaratığa kafa göz dalıyorsunuz, özelliklerini pek fazla sallamıyorsunuz. Ama en azından yaratıkların özelliklerinin ne anlama geldiğini bilirseniz karşınıza çıktığında uzaktan mı vuracaksınız, dibine girip dayılanacak mısınız karar vermeniz kolay olur.

ARCANE ENCHANTED: 31. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Arcane Enchanted özelliği yaratığın birkaç saniyede bir mor bir küre yaratmasını sağlıyor. Bu küreden çıkan ışın kendi etrafında 360 derece dönerek değdiği kişilere Arcane zararı veriyor.

AVENGER: 51. level üstü Champion yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Avenger özelliğine sahip bir yaratık öldüğünde, diğer Avenger yaratıklarının hareket hızı, saldırı hızı ve verdikleri zarar artıyor. Bu etki giderek artan bir yapıya sahip olduğundan geriye kalan son Avenger Champion oldukça güçlü hale geliyor.

DESECRATOR: 22. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Desecrator karakterinizin hemen altında yanan bir void bölgesi oluşturuyor ve karakterinize zarar vermeye başlıyor. Desecrator yaratığı öldürene kadar karakterinizin altında yeni bölgeler oluşturmaya devam ediyor ve sürekli hareket halinde olmanızı gerektiriyor. Desecrator yaratığa eşlik eden minyonlarda bu özellik bulunmuyor.

ELECTRISED: 26. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratığa her vuruşunuzda farklı yönlere birçok elektrik akımı gönderiyor ve değdiği kişilere Lightning zararı veriyor. Electrified yaratığa eşlik eden minyonlar da bu özelliği taşıdığından özellikle AoE sırasında aşırı derecede elektriğe maruz kalabilirsiniz.



EXTRA HEALTH: 31. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıklar %150 sağlığa sahip oluyorlar. Extra Health yaratığına eşlik eden minyonlar da bu özelliğe sahip oluyorlar.

FAST: 31. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıklar %40 daha hızlı koşuyor, %20 daha hızlı saldırıyor ve %10 daha hızlı büyü yapabiliyorlar.

FIRE CHAINS: 31. level üstü Champion yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu özelliğe sahip olan yaratıklar arasında alev zinciri meydana geliyor ve değdiği kişilere zarar veriyor. Bu yaratıklar özellikle etrafa dağıldıklarında zincirlerin kapsadığı alan da genişliyor ve son derece can sıkıcı oluyorlar.

FROZEN: 22. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıklar soğuğa karşı oldukça dirençliler ve size vurduklarında %50 yavaşlamanıza neden oluyorlar (bunu karakterinizin mavi oluşundan anlayabilirsiniz). Bu yaratıklar ve minyonları öldüklerinde etrafa zarar vererek patlıyorlar.

HEALTH LINK: 51. level üstü Champion yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu özelliğe sahip olan yaratığa saldırdığınızda, yaratığın gördüğü zarar grubundaki diğer Champion yaratıklarla paylaştırılıyor. Dolayısıyla bu grupları temizlemek oldukça fazla zaman alıyor.

HORDE: 31. level üstü Rare yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu özelliğe sahip olan yaratıklar normalden 3 tane daha fazla minyona sahip oluyorlar.

ILLUSIONIST: 26. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıklar zarar gördüklerinde kendilerinin iki kopyasını yaratabiliyorlar. Bu klonların ek özellikleri yok ve kendi klonlarını yaratamıyorlar, ayrıca öldürüldüklerinde XP veya

ganimet vermiyorlar. Illusionist yaratığın minyonları da bu özelliği kullanabiliyorlar.

INVULNERABLE MINIONS: 51. level üstü Rare yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıkların etraflarındaki minyonları, Rare yaratığı öldürmeden öldürmeniz mümkün değil. Ayrıca Rare yaratık da normalden %50 daha fazla sağlığa sahip oluyor. Minyonlar zarar görmeseler de yavaşlatma, dondurma gibi efektlerden etkilenebiliyorlar, dolayısıyla bolca kalabalık kontrolü yeteneği kullanmanızı gerektiriyorlar. *(Alternatif bir taktik olarak bundan görünce oyundan çıkmayı tavsiye ediyorum ben. -Can)*

JAILER: 8. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıkların her saldırısı sizi %25 ihtimalle kapana kıstırabiliyor. Kapandayken hareket etmeniz mümkün değil, ancak Spirit Walk ya da Smoke Screen tarzı bazı hayat kurtaran yeteneklere sahipseniz kapandan kaçabiliyorsunuz. Jailer özelliği diğer zarar verici özelliklerle bir araya geldiğinde çok feci sonuçlara yol açabiliyor (mesela Desecrator).

KNOCKBACK: Tüm yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıkların her bir direkt vuruşu sizi geri fırlatabilme şansına sahip oluyor. Bu özellik ekstradan zarar vermiyor ama yaratığın minyonları da bu özelliğe sahip olduğundan sürekli sağa sola fırlatılırken saldırıya geçmeniz zorlaşıyor.

MISSILE DAMPENING: 8. level üstü Rare yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu özelliğe sahip yaratıkların etrafında pembemsi bir yarı küre göreceksiniz. Bu yaratıklara uzaktan saldırı yaptığınızda, saldırı kürenin içine girdiği anda %50 yavaşlıyor. Bu yaratıkların minyonları aynı özelliğe sahip olamıyorlar.

MOLTEN: 8. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Ateşe dayanıklı bu yaratıklar normal saldırılarına ek olarak Fire zararı da veriyorlar. Bu yaratıklar hareket ederken arkalarında ateş havuzları bırakıyor, öldüklerinde ise patlıyorlar. Yaratıkların minyonları da bu özelliğe sahip ama öldüklerinde patlamıyorlar.

MORTAR: 22. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıklar birkaç saniyede bir üçer tane ateş bombası fırlatıyorlar. Minyonları da aynı yeteneği kullanabiliyor. Ateş bombaları fiziksel zarar veriyor. Özellikle menzilli sınıfların baş belası.

NIGHTMARISH: Yalnızca Rare yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu özelliğe sahip yaratıkların saldırıları karakterinizi kısa süreliğine korkutabiliyor.

PLAGUED: 14. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu özelliğe sahip olan yaratıklar zehre karşı dayanıklılar ve saldırıları da zehir tabanlı. Bu yaratıkların saldırıları yerde zehir bulutu oluşturuyor, bu bulutun içinde durduğunuz sürece zarar görüyorsunuz (Jailer ile birlikte can sıkıcı olanlardan biri de bu). Bu yaratıklar öldüklerinde de arkalarında zehir bulutu bırakıyorlar.

SHIELDING: 22. level üstü Rare yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıklar kısa süreliğine her tür zarara karşı bağışıklık kazanıyorlar (yaratığın sarı renkle kaplanmasından anlayabiliyorsunuz). Bu yaratıkların minyonları da aynı özelliğe sahip oluyorlar.

TELEPORTER: Tüm yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıklar sürekli olarak sağa sola ışınlanıyor ve saldırılarınızı zorlaştırıyorlar. Bu yaratıkların minyonları da aynı özelliğe sahip oluyorlar.

RESECTED DAMAGE: 26. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıklara saldırdığınızda verdiğiniz zararın %20'si size geri dönüyor, ama bu geri dönüş yalnızca yakın saldırılarda geçerli. Uzaktan saldırılarda herhangi bir zarar görmüyorsunuz.

VAMPIRIC: 31. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıklar verdikleri zararın %20 'si kadar iyileşiyorlar. Özellikle de pet kullanan bir sınıfsanız (witch doctor gibi 4-5 petle dolaşıyorsanız) bu yaratıkların petlere verdikleri zarar sağlıklarını bir anda tekrar sonuna kadar doldurabiliyor. Eğer öldürmekte zorlanırsanız petlerinizi bir süreliğine kullanmamanız akıllıca olabilir.

VORTEX: 8. level üstü yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıklar sizi kendilerine çekebiliyorlar ama bu hareket size zarar vermiyor. Ayrıca bu yaratığın minyonları da bu yeteneği kullanamıyorlar.





Eğer menzilli saldırılar kullanan bir karakterseniz bu yetenek karşısında sıkıntı yaşayabilirsiniz.

WALLER: 8. level üstü Champion yaratıklarda bulunabilen bir özellik. Bu yaratıklar etrafta bariyerler oluşturarak sizi kapana kıstırabiliyorlar. Bu duvarları yıkamıyor, arkasına saldıramıyorsunuz. Bu da zarar verici özelliklerden biriyle birleştiğinde büyük sorun çıkarabilen özelliklerden biri.







Tek Boynuzlu Atların Diablo'yla İmtihanı...



Diablo III'ün tartışma konusu olan yönlerinden birisi "grafiklerinin çok renkli ve Diablo'ya yakışmayan türden" olduğuydu. Oyunun sanat yönetimi ve grafikleriyle ilgili tartışmalar bir süre sonra çığırından çıkıp da, "AMAN TANRIM! YAYINLANAN VİDEONUN 28. SANİYESİNDE BİR GÖKKUŞAĞI GÖZÜKÜYOR! DIABLO'DA GÖKKUŞAĞI NASIL OLUR?!!?" seviyesine geldiğindeyse, Blizzard yetkilileri işi iyice geyiğe vurarak espiri anlayışını konuşturmuş ve oyunun bir sonraki sunumuna gökkuşakları ve sevimli midillilerle harmanlanmış bir Diablo III logosunun olduğu tişörtlerle çıkmışlardı. Ancak Blizzard'ı tanıyanlar, bu "midilli" geyiğinin burada kalmayacağından emindi. Ben de dahil birçok Diablo hayranı, Diablo II'deki Cow Level benzeri bir "Pony Level" beklentisi içerisine girmişti çoktan. Bu yüzden oyun çıkar çıkmaz gizli bölümün arayışına girdik ve yakaladığımız ipuçları bakalım bizi nereye götürdü:

- Her şey Act IV'te Izual'ı öldürdüğümüzde düşen planı bulmamızla başladı aslında. "Plan: Staff of Herding". Hmm, Herding? Sürü, gütmek falan? Yoksa...

- Bulduğumuz tarifi gidip demircimiz Haedrig'e öğrettiğimizde, asayı yapmak için 5 tane eşyaya ihtiyacımız olduğunu görüyoruz: **Black Mushroom, Leoric's Shinbone, Wirt's Bell, Liquid Rainbow, Gibbering Gemstone.** Bir dakika, bunların neredeyse tamamı klasik Blizzard göndermesi ama! Black Mushroom, Diablo 1'deki göreve, Wirt's Bell Cow Level'a, Gibbering Gemstone Battle.Net'teki hiçbir işlevi olmayan, üzerine tıklandığında parlayan Gem'e ve Liquid Rainbow ise... Bir dakika ya, Diablo'da gökkuşakları mı var?!

- Hmm peki tüm bu eşyaları nereden bulabiliriz? **Black Mushroom**'u Act 1'deki Katedralin ilk katında bulmuştum zaten daha önceden. Stash'ta hazır bekliyordu. **Leoric's Shinbone** da yine aynı şekilde, Act 1'in sonlarına doğru Leoric Malikanesi'ne ilk girdiğimde, merdivenlerden çıkmadan hemen önce sağda bulunan odanın içindeki şömineden düşmüştü. **Wirt's Cowbell**'in Act 2'de, Caldeum pazarındaki ufak kız tarafından satıldığını görmüştüm de, kim şimdi kalkıp ona 100,000 altın verir ki? Ama içten içe merak etmiyor da değilim, satın alsam mı acaba? Aldım gitti! Geriye son iki eşya kaldı böylece: Liquid Rainbow ve Gibbering Gemstone! Bunları bulmak biraz zaman alacak gibi...

- Resmi Diablo forumlarına göz atarken nihayet kalan son iki parçayı da nerede bulacağımı öğrendim: **Liquid Rainbow,** Act II'deki Dahlgur Oasis'te belirme ihtimali olan "Mysterious Cave"deki bir sandıktan düşüyormuş. Yarım saat boyunca oyun kurup durdum Mysterious Cave'i bulabilmek için, biraz uğraştırdı ama azmin elinden kaçamadı. Önündeki yaşlı adamı kurtarıp içeri daldım, içeride sandığı bulup açtım vee, bingo! Liquid Rainbow da cepte! Geriye sadece Gibbering Gemstone kaldı!

- **Gibbering Gemstone** için iş bayağı şansa bakıyor aslında. Yaklaşık 2 saat boyunca Act III'te, Catapult'ları yoketme görevinin olduğu yerde Caverns of Frost zindanına denk gelerek içeride Chiltara adlı rare yaratığı bulmaya çalıştım. Caverns of Frost'u bulmak sorun değil, ama Chiltara'nın çıkması için muhtemelen bir 20 kere oyundan çıkıp baştan kurdum yahu! Ama nihayet, tam da "Aha bu son! Yine çıkmazsa pes ediyorum!" dediğim anda teşrif etti kendisi. Hemen kesip Gibbering Gemstone'u kaptım tabii.

- Bütün malzemeler tamam, Haedrig'in yanına koşup "Tamam!" dedim. "İstediklerinin hepsini topladım!" Ama o yüzüme bakıp "O kadar da kolay değil delikanlı. 50,000 altın rica edeyim" dedi. Söylene söylene o 50,000'i de bayıldıktan sonra ise Staff of Herding nihayet envanterimdeki yerini aldı...

- Artık geriye kalan tek şey, Staff'ı yanıma alıp Old Tristram'a giden yolda, büyük bir yarığın tam kenarında duran inek iskeletinin yanına gitmek ve Whimsyshire'ın kapılarını sonuna kadar açmak!

- Eğer daha üst zorluk seviyelerinde gizli bölümü ziyaret etmek isterseniz, istediğiniz zorluk seviyesinde oyunun son görevini açtıktan sonra Bastion's Keep'teki Gorell the Quartermaster'dan (Follower'larınızın durduğu yerin tam yanında kendisi) o zorluğa ait Staff of Herding planını 1 altına satın alabilirsiniz. Ama hemen sevinmeyin öyle, Nightmare için 200,000, Hell için 500,000, Inferno için ise 1,000,000 altın daha ödemeniz gerekecek yaptırırken. Afiyet olsun! **-Can**




1


2


3

1- Black Mushroom
2- Wirt's Bell
3- Staff of Herding

Hardcore: Ölmek Ya Da Ölmemek, İşte Bütün Mesele Bu!

Normal, Nightmare, Hell derken Inferno'ya geldiniz. Ama kasabadan burnunuzun ucunu çıkarmaya korkar oldunuz, çünkü dışarıda sizi bekleyen 4 özellikli Elite'leri de geçtim, Tristram'ın dandik zombileri bile 300'er gramlık parçalar halinde lime lime ediyor kafanızı uzattığınız anda. Üç zorluk seviyesi geçerken edindiğiniz o hayatta kalma yeteneklerini neden başka türlü sınamıyorsunuz o zaman? Evet, Hardcore'dan bahsediyorum. En çetin ve cesur oyuncular dışında herkesin denemeye bile korktuğu oyun modu. Hardcore'da hatalara ya da acemiliklere yer yok, çünkü Hardcore'da ölmek demek, o karakterinizin macerasına nihai noktayı koymak demek. "Peki, hiç mi umut yok doktor?" diyenlere, hâlâ önerecek bir şeylerimiz var... **-Can**



- Normal karakterlerinizle Hardcore karakterlerinizin Stash, Artisan ve paraları ayrıdır. O yüzden "Ooo süper eşya buldum, bunu Hardcore karakterime atarsam sırtım yere gelmez" hayallerine kapılmayın.

- Paranızı çarçur etmeden biriktirin. Biriktirdiğiniz parayla Auction House'a dalarak üzerinize öncelikle bolca Vitality veren, yan özellik olarak da sınıfınızın öne çıkan stat'larına oynayan eşyalar alın. Zaten AH'deki çoğu eşya gayet ucuz olduğundan (ilk 10 level Rare'lerini maksimum 5000 altına alabiliyorsunuz genelde) karşınıza çıkacak tehlikelere karşı daha hazır hale gelirsiniz. Sağlık dışında Armor (STR), Dodge Chance (DEX) ve Resistance (INT) da duruma göre hayatta kalmanıza yardımcı olacaktır. (Sizi öldüreceğini bildiğiniz bir saldırıyı yediğiniz anda "Dodged!" yazması nasıl rahatlatıcı bir şeydir, anlatılmaz yaşanır!)

- Mutlaka en az iki defansif yetenek elinizin altında bulunsun. Wizard'sanız Ice Armor ve Slow Time; Demon Hunter'sanız Smoke Screen ve Caltrops gibi yeteneklerle düşmanlarınızı yavaşlatıp durdurmayı öncelik haline getirin. Unutmayın, tek bir canınız var. Hayatta kalmak, karşınızdakini öldürmekten daha önemli.

- Eğer arkadaşlarınızla birlikte oynuyorsanız, Banner'larına tıklamadan önce ortalığın temiz olup olmadığını MUTLAKA sorun. Çatışmanın ortasında kalırsanız ölmeniz sadece 1 saniye alır.
- Public Game'e girerseniz ekstra dikkat gösterin. Karşınızdaki kişinin hatası, sizin de ölümünüze sebep olabilir. Her ortamdan kaçmanıza yarayacak bir kaçış manevrasını kesinlikle hazırda tutun.

- Oyunda çok lag varsa, bağlantınız stabil değilse kesinlikle oynamaya kasmayın. Bir anlık bir takılma yüzünden onlarca saatlik emeğiniz boşa gitmesin.

- Bir boss'la karşılaşmadan önce mutlaka normal bir karakterle yaptıkları atakları ve ne zaman, ne şekilde saldırdıklarını iyice öğrenin. "Aaa, bu boss'un böyle bir yeteneği de mi varmış?" derken ölmemiş olursunuz böylece.

- Ben bu yazıyı yazarken Hardcore mode'da Inferno Act 1'i bitirenler vardı. Eğer radyoaktif bir Diablo tarafından ısırılıp süper güçler kazanmadıysanız onlara özenmeyin, yazıktır, günahtır. (Ben de daha anca ilk Hardcore karakterimle Act II'yi bitireyim işte...) -Can







Inferno: Cehennemde Hayatta Kalma Rehberi

- Barbarian ya da Monk'sanız Vitality ve Resistance kasın. Grup halinde oynuyorsanız ve sizden başka tank yoksa bir elinize mutlaka sağlam bir kalkan alın. Demon Hunter, Wizard ve Witch Doctor'sanız Vitality'yi falan boşverip doğrudan hasarınızı artıran stat'lara yönelin. Zaten bir vuruşluk canınız var, o vuruşu yaptırtmadan rakibinizi öldürmek olacak asıl amacınız.

- Auction House'u kontrol edip 900-1000 civarı DPS'e sahip silahları ucuza kapatmaya çalışın. 1000+ DPS'e sahip silahlar birkaç milyona gittiğinden çok birikmiş paranız yoksa ya da düşürecek kadar şanslı değilseniz paranızın yettiği derecede 900 üstü silahlar Inferno'daki başarınızı ciddi şekilde etkileyecektir.

- Elinizin altında mutlaka bir "panik düğmesi" olsun. Sıkıştığınızda kullanacağınız yeteneklerle hayatta kalma şansınızı arttırın. Aynı zamanda güzelce "kite"lamayı öğrenin. (Kite: Düşmanı peşinize takıp sizi yakalamasına olanak vermeden arkanızdan koşturtmak)

- Act 1'den önce Hell Act 4'ü, Act 2'den önce de Inferno Act 1'i üzerinize sağlam eşyalar bulana kadar baştan yapın. Her Act arasında ciddi bir zorluk uçurumu bulunduğundan, Act 1'i bitirdiğiniz anda Act 2'ye geçerseniz çok pişman olursunuz, uyarmadı demeyin. (Ben hâlâ Act 3 ile boğuşuyorum bakın!) Act 2 öncesinde Cursed Hold görevinden başlayarak 5x Nephalem Valor'lu Butcher run'lar yapmak idealdir mesela.

- Mümkünse grup halinde oynayın. Hatta arkadaş çevrenizden sağlam bir Inferno grubu çıkartabilirseniz çok daha rahat edersiniz. Birisi mutlaka tank olsun.

- Eğer bir Elite grubunda çok fazla ölüyorsanız o grubu atlamayı deneyin. Boşu boşuna vakit kaybedip sinir kat sayınızı artırmaya değmez.

- Yukarıdaki maddeyle bağlantılı olarak, bir Elite grubu Enrage'e girdiyse ne yapın edin sakın ama sakın tekrar kavgaya girmeyin. Gerekirse önce Elite'ler sıfırlansın, sonra tekrar denersiniz.

- Aramızda kalsın, Treasure Goblin'lerin çıktığı mekânları bulup da sürekli baştan yapmak hem eşya bulmak, hem de para kazanmak açısından bir numara oluyormuş. Aman çaktırmayın ama, Blizzard duymasın, nerf yer kesin! -Can

ORGANİZE SANAYİ



OHHH YA MAKİNE EN SONUNDA ISINDI

Yok, şikâyet etmeyeceğim. Bilgisayarımdaki fanlar istediği kadar bağırsın, gıkımı çıkarmam. Gerekirse bilgisayara vantilatör dayarım ki yapmışlığım vardır, gene sesim çıkmaz. Geçen kış 90 günün 60'ında hasta olunca bu yaz bana Nicole Kidman'ın gençliği gibi geliyor. Şortla ofise gelmeyi, arabada klimayı açmayı, bahçede çalışmayı özledim. Zaten yaz demek tatil demek. Şöyle kendimizi denize vurduk mu, manzaranın karşısında keyfimiz çattık mı tamamdır. Şimdilik pencereleri açıp cereyan yaptırarak idare ediyoruz ama önümüzdeki aylarda amele yanıklarımız da başlar. Efendim Mert? Bu ay mı? Eeee evet. Bu ay bir sürü şey inceledik ama özellikle kollarımızı sıvayıp netbook'lar konusunda biraz ahkâm kestik. Netbook mu dedim ben Mert? Ultrabook diyecektim, evet. Ultrabookları denize attık, sonra mehtaba çıktık, üstüne güneş kremi sürdün mü şöyle mangalda bir çevireceksin, yanına köfteleri de koydun mu ohh tadından... Cızzz bızzzz... – Aradığınız ustanın güç kaynağı yanmıştır. Kendisi güneşi gördüğünden beri böyle beyin haşlama gezmektedir ve işin fenası bundan da son derece mutludur. Lütfen daha sonra tekrar deneyiniz... **-BURAK AKMENEK**



KALFA STRIKES BACK

Burak Ustaa! Ustam?! Ustam sakin ol! Geçti ustam, geçti... Yazın gereğinden fazla gecikmesi ve sene içerisinde gerçekleşen aşırı yüklemeden dolayı ustama bir haller oldu bu günlerde. Normaldir, okuluydu sınavıydı derken kaç aydır ustama yardım da edemiyorum, bütün işler üstüne kaldı. Gerçi bu ay incelemelere ucundan kıyısından bulaştım. Hem üzerimdeki pası attım, hem de ustama yardımım dokundu (iyi oldu iyi). Çırağımız Atılay ile İsviçre çakımız Ozan'ın yardımlarını da unutmamak lâzım elbette. Neyse, o değil de yaz geldi hakikaten. Ultrabook'ların kumsallara düşmesi, mangallar ve deniz iyi hoş da... Ya o sıcak? Bir sonbahar adamı olarak pek hazzetmiyorum kavurucu sıcaklardan ben. Gerçi dondurucu soğuklardan da aynı şekilde hoşlanmıyorum ve dışarıda dondurma kıvamına geldiğimde "Yeter artık yaz gelsin!!!" diye dizlerimin üstüne çöküp dua etmişliğim de çoktur (kalfa burada latife yapıyor). Ama kış bitiyor yaz geliyor, okul bitiyor iş geliyor. Madem durduramıyoruz bari tadına bakalım değil mi. Bence siz de öyle yapın, hakikaten güzel oluyor. Bir diğer yaz ayında, temmuzda görüşmek üzere. **-MERT YİĞİT DOĞRU**



Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS® Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech

BenQ XL2410T

Aerocool Touch 2000

Intel Core i7-990X

Aerocool Strike-X 1100W

Akasa Venom Vodoo

Geil Evo Corsa

Logitech G930

Asus Matrix Platinum GTX 580

Akasa Venom Toxic

Logitech G9x

Aerocool Strike-X

Team Xtreem S3 120 GB

Asus Maximus IV Extreme Z

Logitech G510

Western Digital Cavier Black

Logitech Z906

AKORTEK · intel CORE i7 inside · akasa · Team Team Group Inc. · GeIL · AeroCool · WD Western Digital

WD Caviar Black (WD1002FAEX)

BUGÜN YEMEKTE HAVYAR VAR -MERT YİĞİT DOĞRU



ŞİMDİ FARK ETTİM Kİ bir sabit diski incelemek ne kadar kolaysa yazısını yazmak da o kadar zor. Aynı sınıftan sabit disklerin (3.5"lik mesela) girişleri çıkışları aynı, boyutları aynı, görünüşleri aynı (neredeyse diyeyim). Geriye bahsedecek bir tek teknik özellikleri ve performansı kalıyor ki bu da benim "Acaba yazıya nasıl girsem?" diye düşünmeme ve böyle gereksiz paragraflara neden oluyor.

HOCA DA DURUR MU, PATLATMIŞ CEVABI
Western Digital'ın Caviar Black serisinden 3.5"lik sabit diskini inceliyorum şimdi de. Yukarıda bahsettiğim her şey geçerli olduğundan (gereksiz de olsa doğruları söyleyen bir paragraf o), o konuları es geçiyor ve ürünün teknik özelliklerini geçiriyorum kafamdan bir bir. Az elektrik tüketen çevre dostu Caviar Green ya da orta halli Caviar Blue'dan daha yırtıcı bir sabit disk bu. 7200RPM, 64MB önbellek, SATA 6 GB/s arayüz (3 GB/s desteği de var elbette), maksimum 126MB/s transfer oranı, ortalama 4,20ms gecikme süresiyle piyasanın en güçlülerinden biri. Bir SSD değil tabii ki, ancak son derece yüksek performanslı olduğu su götürmez. Bunun yanı sıra kayıt kafasının diske değmesini engelleyerek sabit diskin ömrünü uzatan NoTouch teknolojisi, sürücünün hızına hız katan Dual Processor ve WD'nin sunduğu 5 senelik garantiyi de ayrıca belirtmekte fayda var. Yani kâğıt üzerinde (ve test sistemimizde) her şey çok güzel: WD Caviar Black sağlam yapılı, yüksek performanslı bir sabit disk. 1 TB'lık kapasitesiyle uzun süre içini doldurmakta zorluk çekeceğiniz de kaçınılmaz bir gerçek. Biz doldurmak için bir sürü oyun kurup video yüklemekle meşgulüz şu ara.

Kısacası bu aralar performanslı bir sabit disk arayışı içindeyseniz ve WD1002FAEX kodlu WD Caviar Black'e yönelebilir ve keyfini sürebilirsiniz. Biz test sisteminde sürüyoruz, size de tavsiye ederiz.





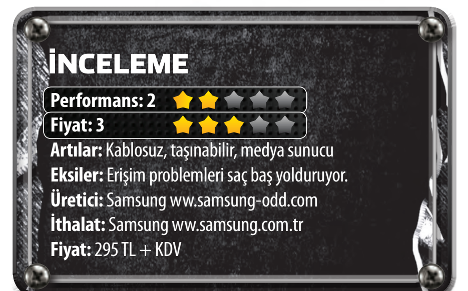
Samsung Optical Smart Hub (SE-208BW)

BENİ ÇİLEDEN ÇIKARTACAK KADAR AKLI VAR! -OZAN ÖZKAN

"SAMSUNG" DENİLDİĞİNDE, "sağlam" bir marka diye düşünmek yanlış olmaz. Ama bu istisnaların olmayacağı anlamına da gelmiyor tabii ki. Şu tasarım yakışıklısı ofise geldiği günden beri beni uğraştırdı. Önce ne yapması gerektiğini anlatayım, arada ne yaptığını kayda geçeriz. Samsung Optical Smart Hub ilk bakışta USB ile bağlanan harici bir DVD-Rom gibi görünse de asıl işi, içindeki CD/DVD veya USB portuna bağlanılan veri depolama birimindeki dosyalara kablosuz olarak ulaşmanızı sağlamak. Elbette USB kablosuyla bilgisayarınıza da direkt bağlayabilirsiniz ama asıl amaç elinizin altındaki kablosuz ağa bağlanan her cihazı desteklemek. Yani iPhone veya Andorid sistemli cihazınıza gerekli programını kurup, aynı bilgisayarınızla yaptığınız gibi ulaşabilirsiniz dosyalara. Hatta akıllı telefonunuzdaki verileri ister USB diske, isterseniz DVD'ye doğrudan yedekleyebilirsiniz. Sadece dosya sunucu değil, aynı zamanda medya sunucu da olan SOSH'a DLNA desteğiyle uyumlu televizyonlardan kablosuz olarak erişilebiliyor. Tabii cihaza kablosuz olarak bağlandığınızda internete de bağlanmak isterseniz cihazın arkasındaki ethernet girişini kullanarak kendi ağınıza bağlamanız yeterli olacaktır. Böylece sadece kablosuz değil, ağınızdaki kabloyla bağlı cihazlar da ulaşabilir duruma geliyor. Gereken tüm ayarları da web arayüzünden yapabiliyorsunuz. Şimdiye kadar yazdıklarım şöyle geri çekilip bakıldığında oldukça güzel şeyler ama uzun zamandır bir cihazla bu kadar uğraşmamıştım. Android telefonumdan içine taktığım videoyu oynatmak bir yana bulmak bile uğraştırdı. Artık yazılımda bir indeksleme problemi mi var



yoksa gelen cihazda mı bilmiyorum ama henüz USB'den taktığım belleğe ulaşamadım. Gelin görün ki bilgisayardan dosya paylaşımı olarak hepsine ulaşabiliyorum. Ama orada da Media Player sadece DVD içindeki video ve müzik dosyalarına ulaşabiliyor. Fazla uzatmayalım, biraz dertli bir cihaz SOSH. Siz ne kadar DVD'me kablosuz ulaşabiliyim dersiniz bilmiyorum ama bence onun yerine güzel güzel, akıllı akıllı iş görebilecek ağ depolama ürünlerini tercih edebilirsiniz şimdilik.



KUSURSUZ GÜÇ

Samsung NP550 P5C

Hem Güç Hem Eğlence Arayanlar İçin Tasarlandı

OYUNGEZER OFİSİNDE BU ARALAR herkes bir dizüstü bilgisayar peşinde. Malum, yaz geldi, artık ofis ya da eve tıkılmak istemiyoruz. Masaüstü bilgisayarlarımızı yanımızda taşımamızınsa mümkünatı yok. Ama bir yandan da durmadan *Diablo III* oynamak istiyoruz. İşte Samsung NP550 P5C tam bu anda elimize geçti. İlk bakışta bir oyun dizüstü bilgisayarından ziyade son derece şık bir iş bilgisayarı görünümünde olan Samsung NP550 P5C'yi kullandıkça gücünü daha iyi anlıyorsunuz. Emin olun Diablo da bunu gayet iyi anladı.

ÖNCE YAZI YAZDIK

Eğer çalışmak istiyorsanız Türkçe Q klavyesi ve en ergonomik tasarımla yerleştirilmiş tuşlarıyla Samsung sizi hiç yormayacak. Birbirinden ayrı yerleştirilen tuşlar sayesinde hem yanlış bir tuşa basmanız mümkün değil hem de ellerinizi klavyeye uygun bir açıyla yerleştirebildiğiniz için yorulmuyorsunuz. Klavyenin konumu rahat bir bilek desteği sağlıyor. Üstelik nümerik klavyesi sayesinde işlerinizi daha hızlı görebiliyorsunuz. Şu anda okuduğunuz bu yazıyı da bizzat Samsung NP550 P5C ile yazıyoruz. Geniş touch pad hem hassas hem de kullanımı kolay. 15.6"lik, 1600x900 piksel çözünürlükteki geniş ekranıyla tüm belgelerinizi rahatlıkla görüntüleyebiliyorsunuz. Ekran arkadan aydınlatmalı LED LCD ve ince çerçevesi sayesinde görüntüye kolaylıkla odaklanabiliyorsunuz. 1600x900 piksellik bir ekran her ne kadar çalışmak için ideal olsa da daha yüksek çözünürlükte oyun oynamak ya da full HD film seyretmek istediğinizde de sorun yok. HDMI çıkışı sayesinde Samsung NP550 P5C'yi bir full HD televizyona kolayca bağlayabilir ve 1080p kalitesinde film seyredebilir veya yüksek çözünülürlükte oyun oynayabilirsiniz. Nasıl olsa bir dizüstü bilgisayarı olduğundan 2,5 kilogramlık ağırlığı da hiç rahatsız etmediğinden "şimdi kim taşıyacak" derdi de yok. Samsung NP550 P5C'nin gücü ise Intel Core i7 3610 QM 2.30 GHz işlemci ve 2GB DDR3 RAM'e sahip NVIDIA GeForce GT650M ekran kartından geliyor. Intel'in 22nm Ivy Bridge platformu üzerine kurulan ve minik bir canavar olan sistem aynı zamanda NVIDIA'nın tüm teknoloji nimetlerinden de faydalanıyor. NVIDIA'nın özellikle dizüstü bilgisayarlar için geliştirilmiş olan Optimus teknolojisi Samsung NP550 P5C'nin en büyük avantajlarından.



SONRA OYUN OYNADIK

Samsung'da önce *Diablo III* ve sonra *Skyrim* oynadık. Özellikle bir dizüstü bilgisayarında *Diablo III* oynamanın ve bunu istediğiniz



yerde yapabilmenin keyfi bambaşka. Her ne kadar sadece test etme niyetiyle başına otursak da uzun süre kalkamadık. Klavye yapısı, kaliteli ekranı ve güçlü ses sistemiyle oyun oynamak için fazladan ihtiyaç duyacağınız tek şey bir fare oluyor, o kadar. Gerisini Samsung NPC 550 P5C zaten hiç zorlanmadan, kolayca hallediyor. Daha sonra sistemi iyice zorlamak için *Crysis 2*'yle yüklendik. Son olarak *Need for Speed: Hot Pursuit* oynadık. Özellikle hız yaptığımızdan *Need for Speed* oynarken ses sisteminin tadını fazlasıyla çıkardık diyebilirim. Tüm bu testlerimizde sistem bana mısın demedi.

Samsung'un üzerindeki JBL hoparlörlerin gücüne inanamayacaksınız. Özellikle oyunlar için ince ayarını yapınca, subwoofer'a sahip bu ses sisteminin gücü insanın aklını alıyor. Surround ses desteği sayesinde oyunlarda da, filmlerde de başka bir hoparlöre ihtiyaç kalmıyor.

Bu kadar güçlü ve Intel'in Ivy Bridge platformunu kullanan Samsung haliyle platformun avantajlarından da yararlanıyor. Dizüstü bilgisayarın üzerindeki tüm USB yuvaları 2x USB 3.0 ve 2x USB 2.0 destekli. HDMI çıkışının yanı sıra tüm monitörlere bağlanabilmesi için bir VGA çıkışına da sahip. Ama böyle bir gücü elinizde tutarken HDMI çıkışını daha çok kullanacağınıza eminiz.

Güç demişken, Samsung NP550 P5C'nin en büyük avantajlarından birisi 29,9mm'lik inceliği. Dizüstü bilgisayarların pilinden doğal olarak en kalın yeri olan arka tarafı bile yalnızca 36,7mm. Bu incelik haliyle bilgisayarın ağırlığına da yansıyor. 2,5kg'lık Samsung NP550 P5C çantanızda, sizinle her yere geliyor. Yani Samsung güçlü bir bilgisayar mutlaka çok büyük, ağır ve kalın olmalıdır önyargısını tamamen yıkıyor.

FİYATINA İNANAMADIK

6 saatlik pil ömrüne sahip olan Samsung NP550 P5C işini de eğlencesini de tek sistemde çözmek isteyenler için yaratılmış dört dörtlük bir dizüstü bilgisayar. Hem inceliği ve hafifliğiyle kolayca taşınabiliyor, hem fırçalanmış alüminyum kapağı ve ince çerçevesiyle son derece şık görünüyor. 1TB'lık sabit diskiyle depolama sorunu yaşamayacağınız Samsung NP550 P5C'yi yüksek performansı ve güçlü ses sistemiyle eğlenmeyi seven herkese ve tüm oyunculara tavsiye ediyoruz. Bu kadar iyi performansına ve özelliklerine rağmen ürünün fiyatını duyduğumuzda ise kulaklarımıza inanamadık. Üst seviye segmentine yakışacak bu kadar güçlü ve havalı tasarıma sahip bir dizüstü bilgisayarını kolay kolay bulamazsınız.





MÜKEMMEL PİL ÖMRÜ VE MÜKEMMEL PERFORMANS

NVIDIA Optimus, dizüstü bilgisayarınızı akıllı bir şekilde optimize ederek daha uzun süre oyun oynayabilmeniz veya çalışabilmeniz için pil ömrünü uzatır ve böylece gereksinim duyduğunuz olağanüstü grafik performansını sunar. Üstelik bu teknoloji için bilgisayarınızda hiçbir ayar yapmanıza gerek yoktur. Her şey otomatik olarak gerçekleşir. Böylelikle daha uzun süre eğlenebilir ve dizüstü bilgisayarınızdan en yüksek performansı elde edebilirsiniz. NVIDIA siz oyuncular için düşünür. Size tek kalan oyununuza devam etmektir.

INTEL IVY BRIDGE'IN GÜCÜ

Intel Ivy Bridge platformuyla özellikle dizüstü bilgisayarlara daha gelişmiş grafik performansı, daha uzun pil ömrü ve daha yüksek performans getiriyor. 22nm işlemci gücü sayesinde dizüstü bilgisayarların yapabileceği işleri daha da hızlandıran Ivy Bridge platformu Intel'in en son teknolojilerini içeriyor. Bu yeni işlemci ailesiyle birlikte teknolojinin nimetlerinden çok daha fazla faydalanarak işlerinizi çok daha hızlı bir şekilde yerine getirebiliyorsunuz.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Gözalıcı tasarım ve performans
Eksiler: Yok
Üretici: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Samsung www.samsung.com.tr
Fiyatı: 1399$ + KDV





HP HPE Phoenix h9

SIKI BİR YUMRUK GİBİ -BURAK AKMENEK

OYUN BİLGİSAYARI DENDİĞİNDE güç akla gelir. Bu yüzden kasalarımızın, tabii ki gene kasalar arası kıyaslama yaptımızda, bir kamyon büyüklüğünde olması ve bir uçak kadar ses çıkarması bize garip gelmez. Aynı şey dizüstü bilgisayarlar için de geçerlidir. Oyuncu bilgisayarı dendiğinde kocaman kasalar, şarjör benzeri piller ve tuğla büyüklüğünde şarj aletlerinden bahsederiz. Çok ısınınca fanların avaz avaz bağırması da son derece normaldir. Küçük olan hiçbir alet güçlü gelmez. Her ne kadar ileride ultrabook'larda bile süper oyun oynayabileceğimize dair bir test yapmak istesem de bugün konumuz bu değil. Bugün HP'nin oyuncu bilgisayarından bahsedeceğim.

HP İLE İLKLER

Acemi bir donanım editörüyken ilk gördüğüm hepsi-bir-arada PC bir HP ürünüydü. Bu ay içerisindeki tüm donanımı terfi edebileceğiniz bir başka hepsi-bir-arada PC'yi gene HP tanıttı. Üstelik HP ofisinde bana başka bir canavar daha gösterdi ki anlatmak yetmez görmek gerekir. HP, Phoenix adı altında oyuncu bilgisayarları üretiyor. Bu serinin ilk örneğiyse şu an elimin altında. Phoenix, devamı gelecek bir serinin adı. Bu markanın logosunu gördüğünüz anda HP'nin oyuncuları anlayan bir açıyla işe giriştiğini kavrayabiliyorsunuz. Alevlerden çıkan bir Anka kuşu (Phoenix) son derece estetik kıvrımlarıyla karşınızda duruyor. Oyuncular havalı şeyleri sever ama öyle disko gibi her tarafından ışıkların fışkırdığı, şeker kız Candy görünümlü şeylerden kaçarlar. HP bunu kesinlikle anlamış.

HPE Phoenix h9 orta büyüklükte bir kasa. Yani kolayca masaüstüne sığdırabileceğiniz bir büyüklükte. Tamamen siyah olan kasa kırmızı LED'li fanlarla süslenmiş. Yan tarafındaki mesh yapıdan kasanın içerisinde kırmızı ışık görülebiliyor. Aynı ışıklandırma kasanın önünden de görülebiliyor. Haliyle ışıkları kapattığınızda kasa çok havalı duruyor. Fazla süslenmemiş ama hafif ve yeterli bir makyaj yapılmış. Şu görüntüsüyle aslında çok şık bir internet kafeye müthiş derecede yakışacak ya da evde masaüstünde çok hoş duracak bir tasarım. Kasanın önünde aşağıya doğru kayan kapağın altında çoklu kart okuyucu ve USB yuvaları var. Bu kapağın üst tarafında Blu-Ray okuyucu bulunuyor. Bir başka 5,25"lik yuva ise boş. Buraya dilerseniz bir USB hub ya da başka bir uzatma ekleyebilirsiniz. Kasanın üstünde ön tarafında ama arkaya bakar şekilde 2 adet USB 3.0 yuvası ve ses/kulaklık giriş ve çıkışları konumlandırılmış. Kasa yerdeyse sorun değil ama masanın üzerindeyse

MacBook Pro'lar Yenileniyor

YENİ MODELLER DAHA İNCE VE RETINA DISPLAY'E SAHİP OLACAK

Yeni MacBook Pro modelleriyle ilgili söylentiler dolaşmaya başladı. 9to5Mac isimli bir siteye göre yeni MacBook Pro'larda optik sürücü bulunmayacak ve bilgisayarlar daha da incelecek (bir MacBook Air olmaz tabii). Bunun yanı sıra iPhone, iPod Touch ve iPad'in ardından Retina Display, MacBook'a da sıçrayacak. Bunun haricinde donanımsal güncellemeleri okurken de karşımıza çıkan Ivy Bridge, USB 3.0, SSD gibi isimler Mac severlerin ağzını sulandırmaya yetecektir. Pil ömrünün daha uzun olacağı da gelen söylentiler arasında. Yeni Mac'lerin, Haziran ayı içerisinde San Francisco'da yapılacak olan WWDC 2012 etkinliğinde tanıtılacağı söyleniyor. Biletleri 1500$ kadar olmayaydı iyiydi.



bu yuvaları ayağa kalkıp kullanmanız gerektiğinden erişimleri biraz zor.

GÜÇ BUDUR

Biliyorum kasanın içerisindekileri okumak istiyorsunuz. İşte sayıyorum: İşlemci, Intel Core i7 3770K yani hız aşırtmaya açık yüksek seviyeli bir canavar. Ekran kartı AMD Radeon HD 7950 (3GB GDDR5). Bildiğiniz gibi 7950 de kolayca hız aşırtmayla 7970 performansı verebiliyor. 16GB DDR3 RAM de işin kaymağı. Tabii RAM'ler 16GB olduğuna göre işletim sisteminin 64-bit olduğunu tahmin edebilmişsinizdir. Tüm bu ekipman Pegatron anakartın üzerinde toplanmış. Pegatron, Asus tarafından kurulan ve anakart dahil birçok farklı donanım parçasını üreten bir firma. Anlayacağınız referansı iyi. Saymaya başlamışken sistemin 128GB SSD + 2TB Hitachi sabit disk ile depolama tarafını halletiğini de belirteyim. Anakarttan gelen dahili Wi-Fi özelliğiyle turumuzu tamamlıyoruz.

GELELİM KASANIN İÇERİSİNE

Yukarıdakiler kasanın içerisinde değil miydi derseniz evet öyle, ama kasa küçük ve parçalar çok olunca bu kısma daha yakından bakmamız gerek. Öncelikle en yeni ekran kartlarının büyüklüğü bu kasayı çok daraltmış durumda. Refarans tasarımlı ekran kartı yan tarafından bir metal barla desteklenmiş ve sağlamlaştırılmış. Sabit diskler ise sistemden çekilerek alınabilen ayrı bir modülün içerisine yerleştirilmiş ve bu modülde bir sabit disklik daha yer var. Zaten kabloları da uzatılmış ve montaja hazır. Buradaki tek sorun 600W'lık güç kaynağının kablolarının tehlikeli şekilde bükülmemesi gerektiğinden çok iyi toparlanmaması. İster istemez anakartın birçok yerinden kablo çıkmış durumda. Tüm sistem vidalanmış. Çünkü kasada pratik vidalama sisteminin uygulanacağı kadar bir boşluk yok. Bir tek 5.25'ik yuvalar pratik montaja sahip o kadar. Bu kadar dar alanda anakartın üzerinde bir SLI kurmanın da imkânı yok haliyle. Sabit disk modülünü sökmek için de önce anakarta giden güç kablosunu sökmeniz gerekiyor. Özetle kasanın içerisinde hareket etmek çok zor. Herhangi bir parçayı değiştirmek için biraz uğraşmanız gerekli. Gerçi bu kadar güçlü bir sistemi uzun süre ellemeden kullanabilirsiniz ama terfi vakti geldiğinde elinize tornavidayı alıp bayağı bir sök-çıkart işlemi yapacağınız şüphesiz. Eh, küçük kasa masa üstünde az yer kaplıyorsa bunun da bir bedeli olmalı, öyle değil mi? Bu arada bu iç yapının son derece korunaklı olduğunu da söylemeliyim. Uzun zamandır bir kasada yan bar görmüyordum.



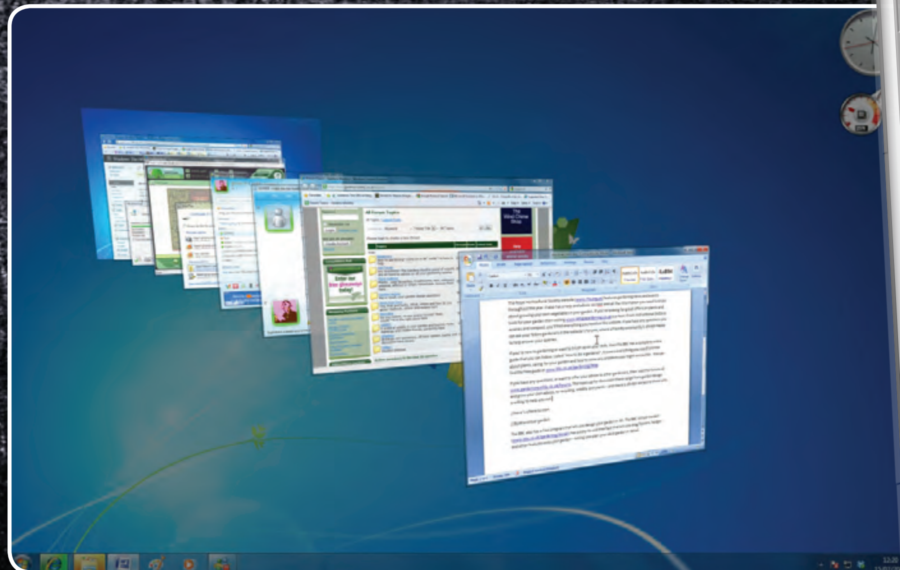
PERFORMANS DEYİNCE

Gelelim en önemil kısma: Haliyle böyle bir konfigürasyonda ne oynasanız kaldırıyor. 3D Mark Pro testmizde en yüksek puanlardan birisini alan HP'yle Skyrim ve Crysis 2 testlerimiz yaptık. Üstüne deli gibi Diablo III oynadık. Oyundan başımızı kaldırmadık desem yeridir. Yüksek çözünürlürlükte ve ağır yük altında kasadan kabul edilebilir bir fan sesi aldık. Bir dizüstü bilgisayardan daha fazla ses çıkarıyor diyebilirim ama kulağınızı tırmalamıyor. Burada tek sorun kasanın darlığından ötürü ekran kartının fanının biraz bağırması. Bir de ekran kartında VGA çıkışı olmadığından monitörünüzün modeline göre DVI, Mini Display (2 adet) ya da HDMI kablosu kullanma zorunluluğunuz. Tabii ki çeviriciye de ihtiyacınız olabilir. Ama böylelikle birden çok monitörle görüntü alabilirsiniz. Biz testimizi HP'den gelen monitörlerle yaptık. HP, Beats Audio teknolojisiyle ses konusunda da başarılı. Üstelik LinkUp yazılımıyla bilgisayarınıza uzaktan erişim olanağı da sağlıyor. Sistem hangi uygulamayı ya da oyunu kullanırsanız kullanın kolay kolay zorlanmıyor ve etkileyici bir performans gösteriyor. Şimdiye kadar Organize Sanayi'ye gelen en iyi masaüstü bilgisayarlarından birisi olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Bilirsiniz, oyun bilgisayarlarında genelde iki yılda bir konfigürasyon yenilemeniz gerekir. Bu makineye iki yıl boyunca dokunmak zorunda kalmayacağınızı söyleyebilirim. Kutusunun içerisinden kablosuz bir klavye ve fare de çıkıyor. Satış fiyatı 2499$+KDV ve temmuz sonuna kadar Vatan ve Bimeks'te %20 indirim kampanyası var. Yani 1999$+KDV'ye satın alabilirsiniz ki bu çok büyük bir avantaj. 128GB'lık SSD'nin ve Blu-Ray okuyucunun varlığını da hesaba katarsak fiyat kulağa mantıklı geliyor.

Oyun bilgisayarları piyasası gün geçtikçe kızışmakta. Böyle bir yarışa HP gibi güçlü bir markanın girmiş olması hiç şüphesiz biz oyuncuların işine yarayacaktır. Üstelik birçok firmanın yaptığı gibi iş bilgisayarı tasarımlarına sahip kasaların içerisine donanımları gömüp oyun bilgisayarı diye satmak yerine bir isim altında markalaşmaya çalışması firmanın gelecekte de kendi markasına bilinçli bir şekilde sahip çıkacağının en iyi göstergesi.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Yüksek performans, havalı tasarım, dayanıklı kasa
Eksiler: Dar kasa yapısı
Üretim: HP www.hp.com.tr
İthalat: HP www.hp.com.tr
Fiyat: 2499$ + KDV



Elveda Aero

WINDOWS 8 İLE BİRLİKTE AERO ARAYÜZÜ TARİHE KARIŞIYOR

Windows 8, her geçen gün biraz daha "oluyor". Bu süreç dahilinde, işletim sistemiyle ilgili haberler de gelmeye devam ediyor elbette. Gelen en son haberlerden en dikkat çekici olanıysa, pek çoğumuzun Windows deneyimini güzelleştiren, bazılarımızınsa "Öff, ne gereksiz bişey o öyle." dediği Aero arayüzünün tarihe karışacak olması. Aero ve şeffaf pencerelerin artık geçmişte kaldığını ve eskidiğini söyleyen Microsoft yetkilileri, yeni işletim sisteminin pencerelerinin krom görünümüne sahip olacağını ve arayüzün de daha basit ve sadeleştirileceğini söylüyorlar. Böylece işletim sistemi, Microsoft'un modern yüzünü daha iyi yansıtacak ve kullanıcılar da pencere içerisindeki içeriğe daha rahat odaklanabileceklermiş. Akıllara nedense MacOS'i getiren bu hamle, bana kalırsa yersiz. Ama Aero'yu beğenmeyenler için de, aksine son derece yerinde bir değişiklik. Bilemedim şimdi.



Dell XPS 13

TASARIMDA RAKİPLERİNE FARK ATIYOR -ATILAY AŞKALE



ULTRABOOK SEGMENTİNDE oyuncular çoğalmaya başladı. Intel'in başlattığı bu bayrak yarışı dizüstü bilgisayarlarda geleceği işaret ediyor. Şu anda bizim kabul ettiğimiz anlamda oyun oynamak için çok yeterli olmasalar da biz oyuncuların oyun alışkanlıklarının sosyal medyayla beraber değiştiği de bir gerçek. Güçlü bir marka olan Dell bakalım oyun tarafında neler sunuyor.

NELER VARMIŞ BU ULTRABOOK'TA BİR GÖRELİM

Dell XPS L321X, haliyle Intel'in koyduğu ultrabook standartlarına tasarım olarak uyuyor. Ürünün toplam ağırlığı 1,356kg. Dell, kenardan kenara, çerçevesiz ekranlı bir ultrabook yapmış. Gün boyu süren pil ömrü, toplam dokuz saate kadar gidiyor. Eğer çok yoğun olarak kullanırsanız ortalama 5-5,5 saatten sonra şarj etmeniz gerekebilir. 13,3 inç boyutundaki ekran Gorilla Glass kaplı ve 300 nit parlaklığında, 1366x768 çözünürlüğünde, ekran inceliğiyse 0,34cm. Bu çözünürlük bu ürünün performansına paralel olarak yeterli görünüyor. Ekranın görüş açısı ise maalesef zayıf.

Dell XPS 13, Rapid Start ve Smart Connect gibi en yeni Intel teknolojilerini üstün performans ve şık tasarımı ile birleştirmiş. UltraBook'ta ikinci nesil Intel Core i7 2637M 1,70 GHz, Turbo Boost 2.0 ile 2,80 GHz hıza kadar çıkabilen bir işlemci ve Intel HD 3000 ekran kartı kullanmış. 4GB RAM'i var. Sabit disk 256GB'lık bir SSD ve tek depolama alanı burası. Dell, ürününün hızlı olmasını tercih etmiş. Eğer bu kadar yer bana yetmez diyorsanız artık hayatımıza iyice giren Dropbox gibi online depolama çözümlerine yönelmenizi tavsiye ederim. Ayrıca birer adet USB 3.0 ile USB 2.0 yuvası ve bir adet de Mini Display Port girişi yer alıyor.

UltraBook'un, hafif ve daha hoş bir dokunma hissi vermesi ve oluşacak çizikleri, oksitlenme ve aşırı ısınma, yanma olaylarının önüne geçmek adına karbon fiber karışımı bir malzeme kullanılmış.

Intel HD3000 tümleşik ekran kartı haliyle düşük konfigürasyon isteyen oyunları çalıştırabiliyor. Ultrabooklarda ancak Intel'in 22nm'lik Ivy Bridge işlemcileriyle belki bir şeyler yapabileceğimizi ümit edebiliriz. Fakat şu an bunun için çok erken. Son olarak ürünün mükemmele yakın tasarımı ve benzerlerine nazaran üstün performansını kesinlikle göz ardı etmemek gerek. Lakin böyle bir fiyatla Dell'in işi biraz zor gibi görünüyor.





İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Kullanılan malzemeler, şık tasarım, iyi performans
Eksiler: Ürünün yer yer fan gürültüsü yapması
Üretici: Dell www.dell.com.tr
Dağıtıcı: Arena www.arena.com.tr
Fiyat: 1499$ + KDV

SanDisk SSD Extreme

SSD'LESEK DE Mİ SAKLASAK? -ATILAY AŞKALE



BİR SDD FURYASIDIR GİDİYOR. Tamam SSD'nin avantajları var ama fiyatları daha düşmeden kimsenin bunlara mekanik diskler kadar kolayca kavuşamayacağı da bir gerçek.

Okuma-yazmada üstün performanslarıyla oyunlarda ekstra FPS sağlayan, işletim sisteminin açılışını hızlandıran SSD'ler, bilgisayar toplayacakların mutlaka göz önünde bulundurması gereken bir bileşen olarak, şu aralar adlarından çok söz ettiriyorlar. SanDisk'in SSD Extreme'i de saniyede 550MB okuma hızı ve yazmada da saniyede 520MB hızıyla sisteminizi adeta şahlandıracak.

EXTREME ADI GİB İDDİALI

SanDisk SSD Extreme, SATA3 desteğine sahip. Bildiğiniz gibi 7200 RPM dönüş hızına sahip mekanik sabit disklerden kat kat üstün performans sağlayan SSD, içinde hareketli herhangi bir parça bulundurmadığından dolayı, darbe ve titreşimden etkilenmiyor. Bu sayede de veri kaybı riskini minimuma indiriyor.

Ayrıca SSD, NCQ yani "Dahili Komut Sıralaması" özelliğine sahip. Bu sayede verilerimiz A-Z'ye bir indeksle sıralanıyor. A-Z'ye giderken birine gidip, diğerine bekleme yapmıyor, iki işi paralel olarak aradan aynı anda çıkarıyor.

Bizim incelediğimiz SanDisk SSD Extreme 120GB'lıktı. Açıkçası test sisteminden hiç sökmek istemedik. Fiyatların biraz daha düşmesini beklemek taraftarıyım. Şu anda hâlâ el yakıyorlar. Eğer bütçeniz varsa SanDisk iyi bir seçim. Ama yoksa acele etmeyin. Çünkü bir defa keyfini alınca fena halde alışıyorsunuz.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Yüksek performans
Eksiler: Yok
Üretici: SanDisk www.sandisk.com.tr
Dağıtıcı: Telpa www.telpa.com.tr
Fiyatı: 189$ + KDV

AOC i2353

İNCE OLMAYAN MONİTÖR ZARİF DEĞİLDİR -ATILAY AŞKALE

Oyungezer ofisine gelen ince belli, zerafet güzeli AOC i2353 hem özellikleri hem de şekil itibariyle adeta monitörlere bakış açınızı inceltip değiştireceğe benziyor. Çeşitli yazılımlar ve oyunlarla test ettiğim monitör, birkaç eksisi dışında benden tam not aldı diyebilirim.



YALNIZ ZERAFET GÜZELLERİNDE BÖYLE ÖZELLİKLER OLUR

AOC i2353 çok ince hatlarla tasarlanmış. Bu özelliklere sahip olmasının ana sebebiyse LED aydınlatmaya ve IPS panele sahip olmasından kaynaklanıyor. İnce olmasının bir başka sebebiyse monitörün üzerinde bulunan giriş yuvalarının ve 2W'lık hoparlörlerin monitörün panelinde değil destek ayağında konumlandırılmış olması.

AOC i2353 monitör 23" LED aydınlatmalı IPS panele, 1920x1080 Full HD çözünürlüğe, 5 milisaniye tepki süresine, 1000:1 sabit kontrast oranına, 50.000.000:1 dinamik kontrast oranına, 250 cd/m^2 nit parlaklığa, 16,7 milyon renk aralığına, dikey ve yatayda toplam 178 derecelik bakış açısına ve toplam ebat olarak, ayak standsız, 18,5x54,9x3,90cm ölçülerine sahip. Ürünün toplam ağırlığı ise 2,85 kg. Vesa duvar montajı özelliğine sahip olan ürünü dilerseniz düvara da asabilirsiniz.

Monitörde alüminyum çerçeve ve panel kullanılmış. Alüminyumun kullanılmasının sebebi de, monitörün aşırı ısınması durumunda panelin ve çerçevenin bu ısıyı dışarıya atabilmesi. Hatırlanacağı üzere günümüzdeki bilgisayar belleklerinin üzerinde de alüminyum kaplama yer alıyor. Monitör yük altında 25W, boştayken de 0,5W enerji tüketiyor.

TEST ZAMANI

AOC i2353'ü, hem oyunlarda hem yazılımlarla sıkı bir testten geçirdim. Oyun testlerinde, özellikle LED aydınlatmaya ve IPS panele sahip olması, karanlık sahnelerde monitörün kendisini göstermesini sağladı. Gerek Resident Evil 5'te gerek Need For Speed Hot Pursuit'te bariz karanlık sahneler çok netti. Yani siyahlar çok belirgindi, yalnız parlaklık, özellikle oyunlarda standart TN panellere göre bana düşük geldi. Yazılımlarda ise Adobe Photoshop 5 kullanan birisi olarak, beni çok etkiledi. Resimleri, fotoğrafları düzenlerken, netlik ve parlaklık hatta siyahlarda bile çok belirgin ve tatmin edici duruyordu. Filmlerde ve videolarda da bu siyah sahneler, gri durmuyordu. TN panellerde siyahlar LED aydınlatma da olmazsa genellikle gri gözüküyor. Üründe 2 adet HDMI ve bir adet VGA girişinin olması bizden eksi puanı alıyor. Her ekran kartında HDMI çıkışı olmadığını hesaba katarsanız en azından bir adet DVI girişi yer alabilirdi. Yine test ürünü olmasından mıdır bilemiyoruz, ama yer yer masaüstündeki dosyaları fare ile sağa-sola sürüklerken arka planda beyazlıkların çıkması, oyunlarda da hızlı sahnelerde, yer yer görüntünün üst üste binip yırtılmasına şahit olduk. Evet, incelemeyi sonlandırmanın zamanı gelmiş de geçiyor bile, ustam yine kulaklarımı çekiyor.

İNCELEME

Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat: - ☆☆☆☆☆
Artılar: İnce tasarım
Eksiler: DVI girişinin olmaması, yer yer yırtılma problemleri ve oyunlarda parlaklık problemi
Üretici: AOC www.aoc.com
Dağıtıcı: Logosoft www.logosoft.com
Fiyat: Belli değil

Android'e Darbe Üstüne Darbe

ÖNCE APPLE, SONRA MICROSOFT, AMANSIZ BİR ÖYKÜ

Bir hafta içerisinde önce Apple, sonra da Microsoft'un "Patent ihlali" gerekçesiyle yaptığı iki başvuru, dört telefonun Amerika'da satışını durdurmuş. İlk olarak Apple, bu gerekçeyle HTC One X ve HTC Evo 4G LTE'nin gümrükten geçmesini engellerken, Microsoft da Motorola RAZR ve Motorola Droid 4S'in (dolayısıyla Motorola'nın) kâbusu olmuş. Temmuz ayı içerisinde ABD başkanı Obama ITC'nin (Uluslararası Ticaret Komisyonu) kararını iptal etmezse, Motorola telefonlar için verilen karar yürürlüğe girecekmiş. Doğal olarak karardan memnun olan Microsoft, bundan sonra bu tür lisans ihlalleri için Android üreticilerinin daha dikkatli olacağını "umduklarını" belirtmiş. Motorola ise temyize gitmenin peşinde, ancak umutsuz olduğunu belirtmiş. Teknoloji ve rekabet oldukça bu tür ihlaller her zaman olacakmış, yapacak bir şey yokmuş. Gökten üç goyun düşmüş...



DisplayMate Açıklıyor

GÜNEŞ IŞIĞI ALTINDA EN PERFORMANSLI EKRAN NOKIA LUMIA 900'ÜN

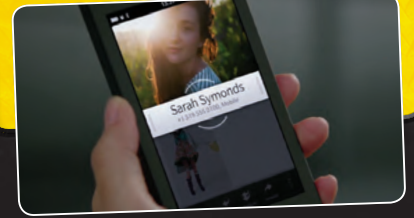
Başlıkla spot giriş paragrafı gibi olduğundan, direkt olarak habere giriyorum (devir tasarruf devri). DisplayMate'in yaptığı testte, Nokia'nın Windows Phone işletim sistemini kullanan üst düzey akıllı telefonu Lumia 900'ün ekranı, 395 cd/m² parlaklık ve %4,4'lük yansıtma değerleriyle güneş ışığı altında en iyi performans veren ekran seçilmiş. Nokia'nın bu telefonda kullandığı ClearBlack teknolojisi sayesinde, ikinci sırayı paylaşan Samsung Galaxy S ve iPhone 4'ü (ve aynı ekranlı 4S'i) geçtiği belirtiliyor. Lumia 900'le aynı yansıtma değerine sahip olan Samsung Galaxy S, birinciliği parlaklık değeri yüzünden kaybederken (354 cd/m²), 541 cd/m²'lik parlaklık değerine sahip iPhone 4'ü yakan da %7'lik yansıma değeri. Yalnız ilginçtir, en basitinden Galaxy S'ten daha iyi bir ekrana sahip olan Samsung Galaxy S II'nin esamesi okunmuyor testte. O nedenle ne kadar güvenilir bir test olduğunu sizin inisiyatifinize bırakıyorum.



Blackberry 10

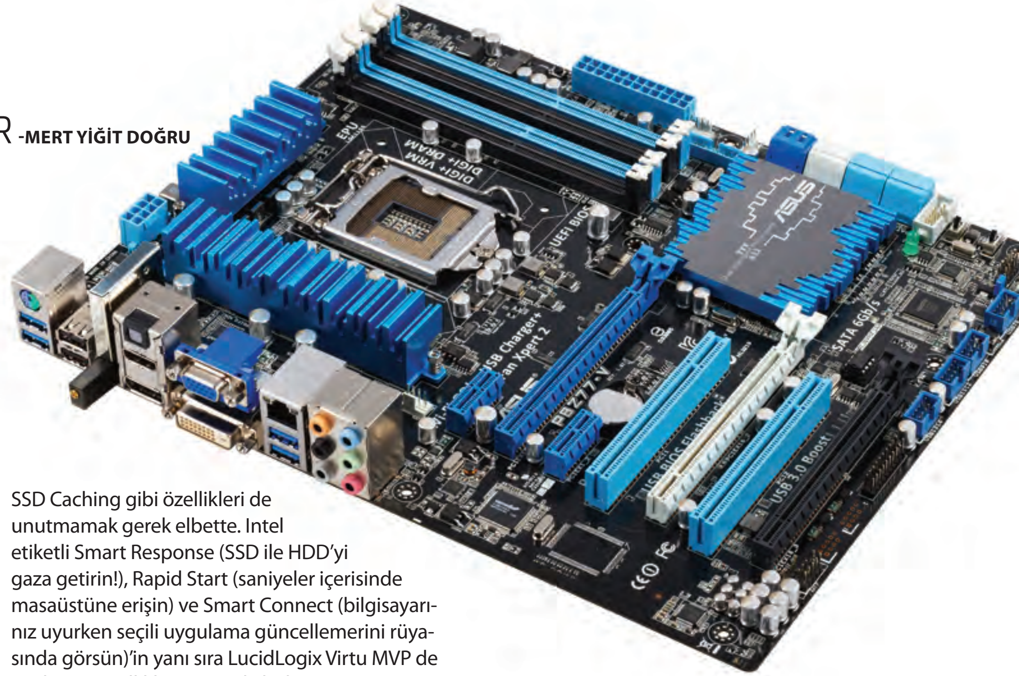
RIM'İN YENİ ROTASI GÖRÜCÜYE ÇIKTI

Son zamanlarda Blackberry akıllı telefonlarında izlediği tasarım ve yazılım politikası nedeniyle oldukça kan kaybeden RIM, Blackberry 10 işletim sistemini tanıttı. Piyasanın isteklerine daha fazla cevap vermek için sıkı çalıştığı belli olan firmanın Blackberry 10 kullanacak olan telefonlarındaki en büyük yenilik, tam dokunmatik ekrana geçilmesi ve Q klavyenin ortadan kaldırılması olacak. PlayBook tabletten de esintiler taşıyan işletim sistemi, ilk etapta 4,2"lik 1280x768 ekran vasıtasıyla bizimle buluşacak. Telefonun diğer özellikleri arasında da 1GB'lık bellek ve 16GB'lık hafıza bulunuyor. Şu anda Alpha seviyesinde olan işletim sistemi ve modelin, ne zaman piyasaya çıkacağıysa merak konusu.



Asus P8Z77-V

ASUS'TA PİŞER BANA DA DÜŞER -MERT YİĞİT DOĞRU



SON ZAMANLARDA incelemelerde pek fazla bulunamadım, biliyorsunuz. Z77'ler geldi, hunharca incelendi ve ben buraya gelene kadar geri gönderildiler. Tüm umutlarım kesilmişken, nur yüzüyle bir kargo Asus'un Z77'li modeli P8Z77-V'yi getirdi... Uyduruyorum tabii, Burak Usta geldi "Al bunu incele." dedi. Ben de aldım inceliyorum işte. Ama Z77'lerle ilgili yazdıklarım doğru bak, orada sıkıntı yok.

Z77 HAKKINDA NE YAZSAM?

Z77 hakkında bu güne kadar çok fazla yazıldı çizildi bu sayfalarda malumunuz. Bunun üzerine geçen ay Hakan'ın yazdığı Z77 dosyasıyla son nokta da konulduğundan, bu konuda daha fazla bir şey yazmak yer israfı olacak. O nedenle P8Z77-V'ye has özelliklere yer vermek istiyorum daha çok. Öncelikle Dual Intelligent Processors III'ten bahsetmek gerekiyor. Daha önce defalarca kez bahsettiğimiz DIP bileşenleri EPU ve TPU'ya, üçüncü versiyonda SMART DIGI+ ekleniyor. Hız aşırtma yapan kullanıcılar için biçilmez kaftan olan SMART DIGI+ Key ile, tek tuşla işlemcinizi uçuşa geçirebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra SMART CPU Power Level'la da, işlemcinizin güç tüketimini belli bir değerle kısıtlayarak (35W ya da 45W) bilgisayarınızı serin bir sessizliğe gömebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra Wi-Fi GO! ile DLNA, Wi-Fi Hotspot ve mobil cihazlar ile dosya paylaşımı elinizin altında (Wi-Fi GO! çipi ve anteni kutudan çıkıyor). Mobil cihaz demişken, uygun yazılımı yüklediğinizde cep telefonu ya da tabletinizle bilgisayar ve dosyalarınıza uzaktan erişebiliyorsunuz. Fan Xpert2 ile fanlarınızı güncel olarak takip edip, ince ayarlamalar yapabilir, Network iControl ile de ağınızda olan biteni izleyebilir, önceliklerinizi teker teker belirleyebilirsiniz. Kısacası Asus P8Z77'yle bilgisayarınıza daha fazla hâkimsiniz oyungezerler. Daha önceki Asus Anakart incelemelerinde uzun uzun bahsettiğimiz Easy BIOS Flashback, UEFI BIOS, MemOK! ve Anti-Surge gibi özelliklerin yanı sıra USB Charger+, SSD kullanarak HDD hızını 3 kata kadar artıran Asus SSD Caching gibi özellikleri de unutmamak gerek elbette. Intel etiketli Smart Response (SSD ile HDD'yi gaza getirin!), Rapid Start (saniyeler içerisinde masaüstüne erişin) ve Smart Connect (bilgisayarınız uyurken seçili uygulama güncellemerini rüyasında görsün)'in yanı sıra LucidLogix Virtu MVP de anakartın özellikleri arasında bulunuyor.

GELELİM DONANIMA…

Böyle anakartların incelemelerinde, anakartın üzerindeki bileşenlere gelene kadar yer kalmıyor neredeyse. Zaten Asus'un bu ürüne koyduğu özellikleri bir bir anlatmaya kalksam şu karşıki dağlar yıkılır (yok, o öyle değildi). O nedenle biraz kısa kesmek zorundayım izninizle oyungezerler. Anakartımız üzerinde Z77'nin en büyük nimetlerinden olan bir adet PCIe 3.0 bulunuyor. Dört adet DIMM slotu, 2400MHz'e ve 32GB'a kadar olan belleklerinize ev sahipliği yapabilir, bu arada siz de USB 3.0 (4 arka 2 ön) ve SATA 6Gbps ile hızın doruklarına varabilirsiniz. Yetmezse NVIDIA Quad GPU SLI veyahut AMD Quad-GPU/3-Way CrossFireX'in gözüne gözüne vurabilirsiniz. Ekstradan 4 adet SATA 3 ve 10 adet USB 2.0 (2 arka 8 ön) ile de öksüz HDD ve USB cihazlarınıza sıcak bir yuva bulmak da sizin elinizde. Arka panelde bulunan kombo PS/2, DisplayPort, HDMI, S/PDIF, VGA, DVI, Gigabit LAN ve olmazsa olmaz ses giriş çıkışlarını da söyleyeyim de hakları kalmasın (Realtek imzalı ses çipi, DTS Ultra PC II ve DTS Connect desteği sunuyor).

Dolu dolu, stabil ve uzun ömürlü bir anakart bu. Bileşenlerinize, özellikle de işlemcinize çok iyi bakacağı kesin. Z77 başta olmak üzere, barındırdığı güncel teknolojileriyle uzunca süre güncel kalacağı da ortada. Fiyatı da size uygunsa, yerinizde durmanız kabahat.

İNCELEME

Performans: 4 

Fiyat: 4 

Artılar: Zengin özellikler, Z77'nin getirdiği avantajlar

Eksiler: Yok

Üretici: Asus www.asus.com.tr

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr

Fiyat: 299$ + KDV

Asus Xonar Phoebus

MÜZİK TANRISINDAN OYUNCULARA -MERT YİĞİT DOĞRU





Asus, Xonar ses kartlarıyla ağzımızı bir karış açık bırakmaya devam ediyor oyungezerler. Sadece performansıyla değil tasarımıyla da dudak uçuklatan Xonar ailesinden Asus Xonar Phoebus, ardına Republic of Gamers'ı da alarak bir ilki gerçekleştirmiş ve test sistemimizi şenlendirmeye gelmiş, reddetmek olur mu?

BİR ROG'A DA BU YAKIŞIRDI ZATEN

Adını müzik tanrısı Apollo'dan alan Phoebus, güzelliğiyle ekran kartınızı kıskandırabilir. Aynı şekilde klavyeniz ve farenizin kem gözlerle süzeceği mikrofon (ROG Command teknolojisiyle ses engelleme özelliğine -gerçekten- sahip), kulaklık ve ses kontrol tuşunun bulunduğu uzaktan kumandaya da bir nazar boncuğu takmak isteyebilirsiniz. Bu adamlar gerçekten tasarımla çok uğraşıyorlar ve daha da iyisi, bu uğraşları sonuna kadar ürettikleri ürünlerde görüyorsunuz. Kart ve geliştiricisi Asus, bunun için koca bir alkışı hak ediyor benden.

Ürünün performansıysa... İsminin hakkını sonuna kadar veriyor diyeyim size. Bir müzik tanrısının sesi, ancak bu kadar gür ve temiz çıkabilir. 118dB'lik sinyal gürültü oranı sağlayan PCM1796 DAC çipi ve 0.00039%'luk THD (Total Harmonic Distortion) değeri ile tertemiz bir ses kalitesine hazır olun (tabii benimki gibi 5 senelik 2.0 hoparlörlerle olmaz bu iş). TPA6120A2 kulaklık amplifier'ı ile de 600 ohm'a kadar kulaklık empedansı sunuyor Phoebus. EAX destekli GX 3.0 Game Audio Engine'ı es geçmek de olmaz elbet.

PHOEBUS'A HÜKMEDİN!

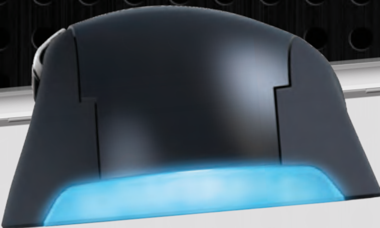
Bilgisayarınızın sesini emanet ettiğiniz Phoebus'a, yenilenen Xonar Audio Center ile hükmediyorsunuz. Son derece basit ve her açıdan RoG olduğu belli olan bir arayüze sahip olan yazılım, I/O ayarlarından ses efektlerine kadar kart ile ilgili her şeyi kolayca yapmanızı sağlıyor. Müzik, film ve oyun deneyimini üst düzeye çıkaran Dolby Home Theater V4 de ses kartının ayırt edici özelliklerinden. İki kanal sesi çoklu kanala çeviren Surround Decoder özelliği, stereo hoparlör ve kulaklıklarla surround ses almamızı sağlayan Surround Virtualizer ve oyun içi iletişim performansını artıran Dialogue Enhancer özellikleriyle DHT V4, ses kartını üst düzey hale getiren bir diğer unsur.

Kısacası... Bilgisayarınızın ses kalitesini Olimpos'a erdiren (bir nevi Nirvana) bir ses kartı Asus Xonar Phoebus. Tüm bu yazdıklarımı boşverin, kâğıt üstünde yazanlar hiçbir anlam ifade etmiyor. Bu ses kartından bir nağme duymanız, cebiniz elverdiğince koşa koşa bir tane almanızı sağlayacak zaten (benim cebim elvermiyor, o nedenle koşamadım hiç bilgisayarcıya doğru).

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★

Artılar: Tasarım, özellikler, berrak ve tertemiz ses performansı
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 299 USD + KDV



Roccat Savu

4000DPI'LIK FARE

İncelerken en çok keyif aldığım ürünlerden birdir Roccat klavye ve fareleri (hayır efendim, eve götürüp uzun uzun kullandığımdan değil!). Son zamanlarda buralara fazla uğramadığından, haber vasıtasıyla bir kulaklarını çınlatayım dedim. Bunda, Roccat Savu'nun ağzımızı sulandırmasının da etkisi var elbette. Farede kullanılan 4000DPI'lık Pro Optik R3 sensörü bir yana, Savu'nun tasarımı son derece şık (ki zaten Roccat'in fare tasarımlarını hep sevmişimdir). Bir gün buralarda da görmeyi dilediğimiz Savu'nun yurtdışı fiyatı 60$.



Google Play Tam Gaz

İNDİRİLEN UYGULAMA SAYISI 15 MİLYARI GEÇTİ

Google'ın Android Market'in 11 milyar indirme sayısına ulaştığı açıklamasını hatırlarsınız belki. Aradan bir müddet geçti, Android Market yeni yüzüyle ismine kavuşarak Google Play oldu ve Google, bir kez daha indirilen uygulama sayısını açıkladı. Yeni rakam tam 15 milyar. Apple'ın AppStore için paylaştığı en son resmi veri olan 25 milyar ile arasında uçurum olsa da, bu rakamın Android'in gücünü ve büyük bir hızla büyüdüğü gerçeğini gözler önüne seriyor.

Asus PA248

PARANIZ VARSA 1 SANİYE BİLE DÜŞÜNMEYİN -BURAK AKMENEK



ASUS PA248'İ GÖRÜNCE ben bunu bir yerlerden tanıyorum dedim. Daha önce dergide sanki bir benzerine yer vermiştik. Ocak 2012'de (51. sayımız) kardeşini buldum: PA246. PA248'de alt çerçeve incelmiş ama asıl kayda değer farklılık şu ikisi: PA246'da P-IPS panel, PA248'te ise A+IPS panel kullanılıyor. PA246'da çoklu kart okuyucu var, PA248'de yok. Haliyle PA248 daha pahalı. Haliyle demişken PA246'nın fiyatı 699$+KDV'ymiş. PA248 ise 725$. Fiyat farkını yaratan tabii ki çoklu kart okuyucu değil panelin kendisi.

A+ISP panel 2011 yılının teknolojisi ve P-IPS panele göre daha doğru renk, daha yüksek çözünülürlük, daha yüksek PPI (inç başına düşen piksel sayısı) ve ışık aktarımı demek. Üstelik güç tüketimi nispeten daha az. P-IPS panel ise 2010 yılının teknolojisi. Fakat bu da çok üstün bir teknoloji. 1,07 milyar renk ve 30 bit renk derinliği sunuyor. Genelde piyasada bulunan TN panellerin 16,7 milyon renk destekli olmasının yanı sıra (ki bu da gerçek renk desteği değil) dar bakış açısına sahip olduğunu da unutmamak gerek. IPS panellerde 178 dereceye kadar görüş açısı genişliyor. Fakat bu panellerde de 6ms tepkime süresinin altında bir ürün ben henüz görmedim. Gerçi gözünüz 5ms altındaki hareketleri ne kadar algılar derseniz göbek adınıza Şahingöz ekini de koymanızı öneririm. Malum, ms'nin açılımı milisaniye! Yukarıdaki karşılaştırma belki LCD paneller adına ezici bir sonuç gibi görünse ve TN dışında başka LCD panel teknolojileri olsa da IPS'in çok daha üstün olduğu ve gelecekte genel olarak kullanılacağı kesin. Yeter ki fiyatları düşsün.

GELELİM PA248'E

Başlamadan önce şunu söylemeliyim ki Asus PA248'i fabrika ayarlarıyla kullanmak yerine ince ayarlara girip uğraşmanızı tavsiye ederim. Yarattığınız iki özel ayarı monitörün sağ tarafındaki iki kısa yol düğmesine atayabileceğinizden kolayca geçiş yapabilirsiniz. Ben oyun ve iş için iki ayrı mod yarattım. Grafik ve videoyla uğraşanların daha başka ayarlar yapacağına eminim. Monitör profesyonel amaçla kullanım için tasarlandığından üzerinde bir sanal skala var. Böylelikle çalıştığınız işleri bu skala üzerinde görebiliyor ve tam olarak oturtabiliyorsunuz.

24,1" büyüklüğndeki monitör 1920x1200 çözünülürlük destekliyor. Parlaklığı 300 cd/m^2, kontrast oranı 80.000.000/1! HDMI, Display Port, DVI ve VGA çıkışlarının yanı sıra ses girişi ve yan tarafında 4 adet USB 3.0 yuvası bulunuyor. İki monitör teknolojisi arasındaki fark görmek istiyorsanız ikisinin de ayarlarını mümkün olan en yaklaşık değerlere getirdiğinizde farkı açıkça görememeniz mümkün değil. Asus PA248 gerçekten mükemmel. Üstelik monitörü dikey pozisyonda da kullanabiliyorsunuz. Destek ayağı yukarı aşağı, sağa sola ve öne arkaya dönebiliyor ve son derece esnek.

Evet biliyorum çok pahalı. Muhtemelen bütçesi olan oyuncular veya tamamen grafik işine yoğun olarak üretim yapan orta ve büyük sınıf işletmeler böyle bir monitörün tadını çıkartabilecek ama IPS monitörler yaygınlaştıkça dönüp eski LCD'lerin yüzüne bile bakmayacağınıza eminim. Bunda Diablo III oynadıktan sonra evdeki monitörüme dönüp bakasım gelmiyor.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 1
Artılar: Mükemmel görüntü, esnek destek ayağı, USB hub özelliği
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr
Fiyat: 725$ + KDV

Akasa Venom Pico (AL-CC4009EP01)

Bİ SERİNLEME GELDİ -MERT YİĞİT DOĞRU



BİLGİSAYARIMI TOPLADIĞIMDAN beri stok fan kullanan bir goyun olarak, Akasa Venom gibi soğutucuları elime aldığım anda bile bir elem kaplıyor içimi (müdüriyet bana yardım etsin!). Sonra test sisteminin kasasını açıp, sistemin bileşenleri tüm çıplaklığıyla karşıma çıkınca iyiden iyiye depresifleşiyorum. Böyle giderse evdeki bilgisayarımla aramda olan ufak bağ tamamen yok olacak. Bu kadar da yüklenilmez ki insana canım (hadi müdüriyet, göreyim seni) *(müdüriyet mesajı aldı, tez elden Mert'e bir bilgisayar toplanacak -Burak)*.

Test sistemimizin her yerinden fışkıran "Akasa Venom" logolarından olsa gerek, Pico'yu elime aldığımda hiçbir yabancılık çekmedim. Bir Venom klasiği olan sarı ve siyah renk, her yerden fırlayan havalı piton amblemiyle kule tipi soğutucunun kasanızın havasına hava katacağına emin olabilirsiniz (nasıl kelime oyunları yapıyorum ben öyle!). Neredeyse piyasadaki tüm soketleri desteklediğinden, uyumluluğunun da oldukça yüksek olduğunu söyleyebiliriz. Tek yapmanız gereken kutunun içinden çıkan dönüştürücüyü kullanmak ki, her iki durumda da montajın oldukça kolay olduğunu belirteyim. Kutudan çıkan termal macun da sizi ekstradan masrafa sokmayacak kalitede.

138,5x94x76mm boyutlarındaki Akasa Venom Pico'nun üzerindeki 92mm'lik fan oldukça kaliteli. 600-3000RPM arasında çalışıyor ve PWM fan kontrolcüsü ve özel tasarım kanatçıkları ile ortalığı velveleye vermeden gerekli soğutmayı sağlıyor. Kauçuk ayakları da bu konuda soğutucuya yardımcı oluyor elbette. Direkt olarak işlemciye temas eden bir çift bakır boruyla 40 adet kanatçığa taşınan ısı, tüm bu bileşenlerin yardımıyla yok ediliyor.

Bir türlü gelmeyen yaz, eninde sonunda kapımızı çalacak. Biz zaten yandık, bari işlemcilerimize bir şey olmasın oyungezerler. Ben 5 yıldır stok fan kullanıyor olabilirim, ben ettim siz etmeyin. Uygun fiyatıyla kendinize bir Akasa Venom Pico edinip keyfinize bakın derim. Benden söylemesi.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Sessiz, şık, sağlam
Eksiler: Yok
Üretim: Akasa www.akasa.com.tw
İthalat: Akortek/Teknobiyotik www.akortek.com
Fiyat: 26$ + KDV

Zotac GTX 680 AMP!

ZOTAC, NVIDIA'YI SIRTLADI GİDİYOR

-BURAK AKMENEK





DAHA GTX 680'İN TADINA varamadan Zotac GTX 680AMP! geliverdi. Haliyle test sistemimizde GTX 580 kendini fena halde aldatılmış hissediyor. Ama yapacak bir şey yok. Donanım editörü adam nankör olur. Yenisi gelince, o kadar ay yükünü çeken ve fan sesi dışında gıkını çıkartmayan cefakar kartını tanımamaya başlar. Sonra cefakar kart hız aşırtmayla biraz kendini beğendirmeye çalışsa da yapabileceği bir şey yoktur. Haremden çıkar ve sadık bir paşayla tez elden evlendirilip saray dışına postalanır. Yeni sultan da nazlı nazlı PCIe 3.0 yuvasına kurulur. Artık Test Sistemi'nde yeni bir Muhteşem Test Sistemi bölümü başlar. Ta ki yerini bir başka ekran kartına terk edinceye kadar.

Zotac 680 AMP! Zotac'ın her AMP! takısına sahip ekran kartında olduğu gibi hız aşırtmalı olarak geliyor. Referans tasarımlı NVIDIA GTX680'in işlemci hızı 1006MHz, bellek saat hızı ise 1502MHz iken Zotac GTX680AMP!'ın işlemci hızı 1111MHz, bellek saat hızı ise 1652MHz. Yani karta yaklaşık %10 hız aşırtılmış. Tabii hız aşırtma deyince ilk akla gelen kartın soğutucusu oluyor. Zotac üç adet bakır boru ve iki adet fanla desteklenen bir soğutucuya sahip. Soğutucunun performansı kartı yeteri kadar destekliyor. Fakat referans tasarıma göre %10 daha iyi performans gösterse de nispeten daha gürültülü çalıştığı bir gerçek. Burada fan kanatçıklarının kalitesine suçu atıyorum. Kartın soğutması Asus'tan alıştığımız DirectCU II soğutucusu gibi tüm yüzeyi kaplamıyor ama bakır boruların kartın genel büyüklüğünün dışına taşmasından dolayı ister istemez büyük bir kasaya ihtiyacınız olduğu çok açık. Bence bu boruların soğutma performansı kasa içerisindeki hava devir dolaşımına teslim edilmeseymiş daha da etkili çalışabilirmiş. 2GB belleğe sahip Zotac yukarıdaki özellikleri dışında tipik bir GTX680. Yani gücünü 6+6 bağlantıyla alıyor ve çıkışları 2 DVI, 1 Display Port ve 1 HDMI'dan oluşuyor.

GELELİM PERFORMANSA

Zotac, 3D Mark Pro'da en yüksek ayarlarda 3464 puanı görerek şimdiye kadar test sistemimize giren en güçlü kart oldu. CoD MW4, Battlefield 3 ve Crysis 2 teslerimizde en yüksek çözünülürlükte ortalam 89 FPS'yi bize gösterirken Total War Shogun 2'de 69 FPS'yi gösterdi. Diablo III'te 1920x 080 çözünülürlükte ortalama 170 -200 FPS gördük. Haliyle World of Warcraft gibi arkaik oyunlarda astronomik FPS'leri görebiliyorsunuz. Testimizde NVIDIA'nın 301.42 sürücü versiyonunu kullandık. Halen bu versiyonda bile NVIDIA'nın bazı oyunlarda ATI ekran kartlarını katlarken bazı oyunlarda çok büyük fark atamadığını görebiliyoruz. Bu tabii ki NVIDIA'nın yeni sürücüleriyle beraber daha da açılacaktır. 680 AMP!'ın yurt dışı fiyatları rakiplerine nazaran biraz yüksek. Yurt içi fiyatını ise henüz bilmiyoruz.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★☆☆☆☆
Artılar: Yüksek performans, beraberinde Assassin's Creed'in üçlü oyun paketi geliyor.
Eksiler: Yok
Üretici: Zotac ww.zotac.com
İthalat: Denge Bilgisayar www.denge.com.tr
Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: Belli değil

Genius GB-1501

NE KOYDUYSAM SIĞDI VALLAHİ

-MERT YİĞİT DOĞRU

ORGANİZE SANAYİ'DEKİ EN GARİP incelemeyi yapıyorum şu anda oyungezerler: Genius GB-1501. Bir dizüstü bilgisayar çantası bu. "O kadar dizüstü bilgisayar taşıyoruz ama hiç çanta incelemedik, al bakalım" diye ustam elime tutuşturuverdi.

Koyu gri renkteki çanta (siyah modeli de mevcut), 14 ve 15,6"lik dizüstü bilgisayarlara tam destek veriyor. Çantanın içi ikiye bölünmüş durumda. İlk göze bilgisayarınızı koyup güvenlik bandıyla sıkıştırabilir, ikinci göze ise diğer eşyalarınızı yerleştirebilirsiniz. Üçüncü ufak gözse müzik çalarınız için. Genius, yolda müzik dinleyebilmemiz için bir kulaklık çıkış deliği eklemeyi de unutmamış. Çantanın dış yüzündeyse sadece bir adet göz var (iki yandaki fileleri saymıyorum). O nedenle çanta benden ilk eksisini alıyor. Zira faresi, adaptörü derken ekstradan yanınızda taşıyacaklarınıza fazla yer bulamamak sıkıntı yaratabilir.

Çantanın dikişlerinin oldukça sağlam olduğunu söyleyebilirim. Malzeme kalitesi de, üst düzey olmasa da isteneni veriyor. Sırt kısmında bulunan açık cebi çantayı valizinize entegre etmenizi sağlarken, sırtınız için de destek verecek yastık görevi görüyor. Yeterince kalın ve yumuşak olan taşıma şeritleri de çantanın konforunu artırıyor. Kısacası çanta, gereken konforu size sunuyor.



Ama çanta, gerektiğinden fazla su geçiriyor arkadaşlar. İçine bir adet Oyungezer'i emanet ederek 15-20 saniyeliğine duşa soktuğumuz Genius GB-1501'in içinde ufak çaplı bir göl oluştu. Bu da demek oluyor ki sağanak yağmur altında, içinde göl oluşmasa bile, bilgisayarınızı tehlikeye sokacak kadar su geçirme tehlikesi var bu çantanın. Ha hangi çantayı duşa soksanız fermuarını koruyan özel bir bölüm yoksa su geçirir mi? Evet geçirir.

Kısacası bilgisayarınız için sıcak bir yuva Genius GB-1501. Keşke diğer eşyalarımız için de cepleri olsaydı ve bu yuvanın tavanı bu kadar su geçirebilir olmasaydı. Yine de "Bir şeycik olmaz." Derseniz tercih edebilirsiniz. Seçim sizin.

İNCELEME

Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat: - ☆☆☆☆☆
Artılar: Dikişleri ve malzemesi kaliteli
Eksiler: Çok az cebi var, sağanak yağmurda kullanmak istemezsiniz.
Üretim: Genius www.geniusnet.com
İthalat: Genius www.geniusnet.com
Fiyat: Belli değil



Ultrabook Çağı Başlıyor Mu?

INTEL'İN ÇİZDİĞİ YOL NE KADAR AYDINLIK? PİYASADA NELER VAR?

-BURAK AKMENEK

ESKİDEN DİZÜSTÜ BİLGİSAYAR dendiğinde gözümüzün önüne gelen tasarımın genel hatları belliydi. Şimdi bu pazara o kadar çok şey girdi ki hangisini ne için kullanacağımız konusunda kafamız çıfıt çarşısına döndü. Oyun bilgisayarı, netbook, ultrabook, masaüstü bilgisayar yerine geçen dizüstü bilgisayarı, tablet PC gibi bir sürü farklı tasarımda alet ortalıkta dolaşıyor.

Malum, benim gibi fazlasıyla sektörün içerisinde olanlara ya da bilgisayar dünyasında olup bitenlerle ilgilenenlere hep "ne satın alayım" sorusu gelir. Bence, eğer işinizi bilen bir adamsanız bu soruya ilk vermeniz gereken cevap her zaman "ne için kullanacaksın" olmalıdır. Öyle her şeyi içerisinde barındıran İsviçre çakısı ya da her şeyi yöneten bir "Tek Yüzük" henüz icat olunmadığından bu soruyu sormak en doğrusudur. Lakin Intel'in bayrağı taşıdığı Ultrabook, dizüstü pazarındaki eskiyen kullanım alışkanlığını ortadan kaldırıp yeni bir yolu açmaya çalışıyor gibi görünüyor.

Eğer bir dizüstü bilgisayarınız varsa bilirsiniz. Bu aletler ağırdır, içerisindeki parçaları değiştirmeye açık değildirler, pilleri kullandıkça kullanım ömürleri azalır ve taşımak için adam gibi bir sırt çantanız olması gerekir. Şarj aletinizi yanında bulundurma derdiniz de üstüne tuz biber eker. Çünkü genelde büyük ve ağırdırlar. Fakat Internet yaygınlaşıp hızlandıkça tablet ve akıllı cep telefonlarından daha fazla yararlanır olduk. Gene de bu aletlerden bir dizüstü bilgisayar gücünde performans almak ve kolayca iş yapmak mümkün değil. Oyun ise hak getire. Eğer Angry Birds gibi basit oyunların bağımlısı değilseniz adam





Genel olarak 13.3" büyüklüğünde ekranlara sahip olan ultrabook'lar geniş klavyelere sahipler.



Windows 8'li ultrabook'lar pek yakında elimizin altında olacak.

gibi oyun oynamak için evdeki bilgisayarınıza kurulmanız ya da sağlam ve ağır bir dizüstü bilgisayarını yanınızda taşımanız şart. Görünen o ki Intel bunu kırmaya çalışıyor ve gelecekte ister istemez geleneksel dizüstü pazarındaki birçok eziyetli aletin yerini ultrabooklar alacak. Çünkü...

ULTRABOOK HEM KASLI HEM ESTETİK OLMALI

Ultrabook olmanın şartları kutucuğumuzda da gördüğünüz gibi şartlar ağır. Ultrabook olmak, bol spor ve disiplinli sıkı bir diyet gerektiriyor. İşte bu yüzden tüm markalar bu segmente bir ürün çıkardıklarında çok iddialı olmak zorundalar. Bu podyumda kalın ve orta bedenler değil bildiğin süper modeller yürüyor. Gene bu yüzden hepsinde SSD var. Intel SSD'yi zorunlu tutmasa da istenen özellikler yüzünden bu şart gibi. Fakat bu zorunluluk daha az bir depolama alanı ve maliyetin fiyata yansıması sorunlarını da getiriyor. Tamam, internette Dropbox, Google Drive gibi birçok bedava depolama alanları bunun için kullanılabiliyor. Ama bedava 2TB'lık alan bizim gibi arşiv meraklılarına ne kadar yetebilir? Kaçımız online depolama için bir servise aylık ücret ödemek ister? 250GB'lık SSD'si olan bir ultrabook'a sahip olsak bile Windows ve temel programlar bunun bir bölümünü yedikten sonra geriye kalan alanda ne kadar rahat hareket edebiliriz? Bu soruların cevabı şimdilik çok parlak değil ve çözümleri zamanla oturacak. Tabii ki incelik şartı tüm ürünlerde bir disk sürücü olmaması anlamına geliyor. Bu da depolama çözümlerinde ultrabook'ları taşınabilir sabit disklere, USB disk sürücülere veya harici disklere muhtaç hale getirebiliyor.

Şu an piyasada olan ultrabook'lar Intel'in Sandy Bridge ailesine mensup. Yani 28nm teknolojisini kullanıyorlar. Yavaş yavaş ortaya çıkan Ivy Bridge (22nm) ile işler biraz daha değişecek. Geçen ay Hakan'ın yazdığı yazıyı okumuşsanız oradan bilirsiniz. Özellikle USB 3.0 ve Thunderbolt gibi daha hızlı aktarım yapılabilen yuvalar ve diğer avantajları ultrabook'ları daha da kullanılabilir kılacak. Fakat asıl beklenti Haswell üzerine. Haswell ile ultrabook'larda da bizim bildiğimiz anlamda oyun oynayabileceğimizi umuyorum. Hep dediğim gibi, dereyi görmeden paçaları sıvamam, bir ürünü elime almadan onunla ilgili ukalalık edemem. Haswell'i bir görelim o zaman size olan biteni gene bir yazarım. Lakin Haswell ile Intel'in Ultrabook tanımını yüksek bir olasılıkla tam olarak oturtacak bir performans göstereceğini öngörüyorum diyebilirim.

O NASIL BİR FİYAT?

Haliyle ultrabooklar şu anda pahalı ürünler. Firmalar ürünlerini şimdilik prestijli bir dizüstü bilgisayarı gibi tanıtıyorlar. Tasarımları gerçekten göz alıcı. Fakat şu yazıyı yazarken ürünlerin fiyatlarını kontrol ediyorum; en ucuzu 2000 lira. Oysa bu rakama üzerinde ayrıca ekran kartı bulunan ve daha güçlü bir dizüstü hatta bir masaüstü bilgisayarı rahatlıkla satın alabilirsiniz. Ultrabook'lar satıldıkça maliyetleri düşecek ve haliyle daha kabul edilebilir seviyelere oturacak ve böylelikle dizüstü bilgisayardan ultrabook'a geçiş zamanla tamamlanacaktır. Şu anda tümleşik grafik performansıyla ultrabook'lar bizim gibi sıkı oyuncular için uzak görünüyor. Ancak daha az grafik performansı gerektiren birçok oyunu da kolaylıkla oynayabildiğiniz bir gerçek. Basit oyunlar bir yana klasik oyunları bile ultrabook'larda çalıştırabilirsiniz. Şu anda piyasada altı markanın ultrabook'u satılıyor. Biz test edebildiklerimizi sayfalarımızda dizdik.

Şıklık ve tasarım bu ürünlerin en çok öne çıkan özelliklerinden biri.





Üçünü bir araya getirdiğinizde standart bir dizüstü bilgisayardan biraz daha ağır oluyorlar.

DOSYA

Acer AspireS3

Bİ SERİNLEME DAHA GELDİ -MERT YİĞİT DOĞRU

13.3"lik, en ince kısmı 13mm olan bu bilgisayarın fırçalanmış alüminyum üst kapaktaki tırtıklı Acer logosu, sol yanda kulaklık, sağ yanda SD kart, arka kısımda iki adet USB, HDMI, güç girişleri ve hava üflemeyen havalandırma ızgarası var. Evet, havalandırma ızgarası pek hava üflemiyor çünkü bu alet kolay kolay ısınmıyor. Kapağı kaldırınca da, ilk dikkatimizi çeken şey Intel Core i5 ve Windows 7 etiketlerinin bile bilgisayarın renginde oluşuydu. Onlar bile tasarımın bir parçası haline gelmişler bu bilgisayarda. Tüm bu bütünlüğü bozan tek şey, ekranın üzerinde bulunan 1.3 megapiksellik kamera. Tasarıma daha da yedirilebilirmiş sanki.

Tek parça touchpad ve chiclet klavyesi de Acer Aspire S3'ün tasarımının ayrılmaz birer parçası. Yalnız her ikisiyle ilgili birer şikayetimiz olacak. Birincisi, klavye gereğinden fazla yumuşak. İkincisiyse, tek parça touchpad'in kullanım zorluğu. Ancak görünüm olarak sadelik ve şıklığa sağlam bir katkı sağladığı da gerçek.

Acer Aspire S3, günlük her türlü işinizi halledebileceğiniz bir bilgisayar. Intel Core i5 2647M işlemcisi (1.6GHz, Turbo Boost ile 2.3GHz'e kadar çıkabiliyor), Intel HD 3000 grafik çözümü ve 4GB DDR3 belleği bunun için oldukça yeterli. Hatta performans canavarı olmayan güncel oyunları, ayarları biraz kurcalayarak rahatlıkla oynayabilirsiniz. Sistemin kullandığı 20GB'lık SSD'nin yanı sıra, biraz darboğaz yaratan 5400RPM hızda çalışan 320GB HDD'ye sahip cihaz. Dolby Home Theater özellikli ve gayet yeterli ses sistemi, Bluetooth 4.0 bağlantı desteği ve clear.fi, Acer Backup Manager, Acer Games gibi yazılımlar da cabası.

Acer Aspire S3, sadece 1.4kg ağırlığında. Genel kullanımda 5-6 saat giden pil ömrü de yeterli. Yalnız ürünün pilinin kullanıcı tarafından değiştirilememesi, bilgisayarınızın piline gözünüz gibi bakmanıza sebep olabilir.

İNCELEME

Performans: 4 
Fiyat: 5 
Artılar: Ultrabook narinliği, şıklığı, taşınabilirliği ve daha bir sürü şey
Eksiler: Sabit disk 7200RPM olabilirmiş
Fiyat: 946$ + KDV



Lenovo U300S

YAZILIM AÇISINDAN ÖNE ÇIKIYOR -MERT YİĞİT DOĞRU

Piyasada genel olarak kabul görmüş 13.3" ekran büyüklüğüne sahip olan Lenovo, ilk çıkan ultrabook'lardan birisi oldu. Haliyle 1366x768 piksel çözünülürlüğe sahip olan ürün birer adet USB 3.0, USB 2.0 ve HDMI çıkışına sahip. Bu çıkışlar da ultrabook'larda genel olarak kabul görmüş gibi görünüyor. Intel Core i5 2677M (2.65 GHz) işlemci ve 4GB RAM'e sahip. Depolama kısmında 128GB'lık bir SSD kullanıyor. Klavye tasarımı ve kullanım rahatlığıyla gözümüzü alan Lenovo'nun tasarımdaki tek eksikliği kart okuyucusu olmaması. Eğer internetiniz yoksa ya bluetooth kullanacaksınız ya da cepte bir USB bellek bulunduracaksınız.

Lenovo'nun enerji yönetim yazılımı kullanımı kolay ve kullanıcıyı oldukça iyi bilgilendiriyor. Surround destekli ses sistemi de bir ultrabook'tan beklenmeyecek kadar iyi. Lenovo U300S'in dikkat çekici kısmı ise pil ömrü. Birçok üreticinin reklamlarda bahsettiği rakamları yakalaması beklenmez. Pil kullanımı için hep temel kullanım esas alınır. Ama Lenovo en ezici testlerde bile ortalama 6 saati yakaladı. Bu gerçekten de çok iyi bir rakam. Lenovo U300S'te yaklaşık 4 saat boyunda 1080p video çevirebildiğimizi de eklemeden geçmeyelim. Yani bir yolculuğa çıkarken kendinizi oyalamak isterseniz Lenovonun içerisine iki tane film sıkıştırabilirsiniz.

Uzun zaman kullandıktan sonra elinizden bırakmak istemeyeceğiniz bir ürün olan Lenovo U300S, kaliteli ve şık tasarımıyla göz dolduruyor.

İNCELEME

Performans: 5 
Fiyat: 4 
Artılar: Pil ömrü, tasarım
Eksiler: Kısıtlı depolama imkânı
Fiyat: 1179$ + KDV



Dell XPS 13

GÖZÜNÜZÜ ALAMAYACAKSINIZ -BURAK AKMENEK

Son çıkan ultrabook desek yanlış olmaz. Dell, biz oyuncuların hastası olduğu Alienware'in de sahibi olan marka. İlk bakışta vurulduğunuz bu ultrabook gene rakipleri gibi 13.3" ebatında. En ince yeri 7mm. Gorilla Glass ile korunan ekranı arkadan aydınlatmalı. 256GB'lık SSD ile donatılmış olan Dell, Intel Core i5-2467M (1.6GHz, Turbo Toost ile 2.30GHz'e kadar çıkıyor) işlemciye ve 4GB RAM'e sahip. USB 3.0 ve 2.0 yuvalarının yanı sıra bir adet Display Port çıkışı da var.

Dell XPS 13'ü rakiplerinden ayıran özelliklerinden birisi gerçekten de rahat bir klavyeye sahip olması. İkinci özelliği ise 8 saatlik pil ömrü. Neredeyse tüm ürünlerde standart halde bulunan grafik desteği ise Intel HD 3000. Fakat her şey bir yana bu ultrabook'un şimdiye kadar gördüğümüz en şık tasarımlı ürün olduğunu söylesek abartmış olmayız. Gerçekten de yumuşak hatlarıyla bakmaya dolamıyorsunuz. Çok dayanıklı bir kasaya sahip olan Dell aynı zamanda altındaki kaplama sayesinde kucağınızdan kaymıyor. Alt kısmındaki sıcaklık ızgaraları bile gayet akıllıca yerleştirilmiş. Üzerinde bir kart okuyucusu olmaması ürünü iyice sınırlandırıyor. Ama bizzat Dell yetkililerinden aldımız cevabı size de aktaralım: Dell bu üründe tasarım, güç, incelik ve hız gibi Intel'in asıl odaklandığını hedefler üzerinde kalmış ve bunları en iyi şekilde yerine getirmeye çalışmış. Bu konuda başarılı olmuş mu? Kesinlikle evet! Peki bunların dışında ürüne bir şey katmış mı? Cevabımız hem evet hem hayır. Bu gene de ürüne bayılmamamız için güçlü bir neden değil.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Pil ömrü, tasarım
Eksiler: Yanlızca 256 GB'lık sabit disk
Fiyat: 1369$ + KDV



Asus UX31E-RY009V

İLK GÖZAĞRIMIZ -BURAK AKMENEK

İsminin uzunluğuna bakmayın. Asus Zenbook ailesinin Intel Core i5'lisi olan diye de tanımlayabilirsiniz. Bunun yanı sıra bir de i7'li olanı var. Asus, birçok üründe olduğu gibi ultrabook'larda da piyasaya ilk giren marka. Herkesin ilk gördüğü ultrabook olduğundan haliyle tasarımı diğerleriyle en çok karşılaştırılan da bizzat kendisi. 1.3 kg ağırlığındaki Zenbook önden 3mm arkada ise 9mm inceliğinde. Birer USB 3.0 ve 2.0 çıkışlarına kardeş olarak birer mikro VGA ve mini HDMI yuvası da var. SD kart okuyucusu da bulunan bu jilet gibi ultrabook'un gücü ise 1.7 GHz'lik Intel Core i5 2557M işlemci ve 4GB RAM'inden geliyor. 13.1"lik Asus 7 saatlik pil ömrüne sahip. Tek sorun bu modelin hemen dolacak 128GB'lık bir SSD'ye sahip olması. Allah'tan SD kart yuvası var.

Bu minik ve şık ultrabook Bang & Olufsen ses sistemine sahip. Yukarıdaki paragrafta yazdığımız mikro VGA çıkışını VGA'e çeviren çeviricisi, taşıma kılıfı ve benzeri aksesuarları da Asus tarafından Türkiye'ye getirildiğinden ürünle ilgili böyle ek parçaları bulamama gibi sorunlarını da olmuyor.

Asus Zenbook serisi hâlâ piyasadaki en iddialı ve en güzel ultrabook serilerinden birisi. Intel bile ultrabook'ları tanıtırken yer yer bu ürünü örnek olarak göstermişti diye hatırlıyorum. Fiyatı da rakiplerine göre ortalarda kalıyor.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Pil ömrü, tasarım
Eksiler: Sabit diski çabucak dolacaktır.
Fiyat: 1159$ + KDV

ULTRABOOK OLMANIN ŞARTLARI

- İnce olacaksın. En kalın yerin 21mm olacak.
- Çok hızlı açılacaksın. Deep sleep yani derin uyku denen moddan bile neredeyse anında uyanmalısın (Intel Rapid Start teknolojisi).
- Pil ömrün uzun olacak. 5 saatten az sürede bitmeyeceksin. Yani tek dolu şarjla başına oturan sahibin seninle işini bitirmeden öldüm bittim diye kapanmayacaksın. Sahibine illa ki şarj taşıtmayacaksın. Şu anda piyasadaki bazı markalar ortalama 8 saat pil ömrü bile sunuyor.
- Güvenli olacaksın. Sahibindan başka kimse bilgilerine erişemeyecek. Çalınsan bile yerin belli olacak ve makineyi çalan senin bilgilerine ulaşamayacak (Intel Anti-Theft (anti-hırsızlık) ve Identity Protection (kimlik koruma) teknolojileri).

PAZAR YERİ



HEP AYNI, HEP FARKLI -MERT YİĞİT DOĞRU



Sizler de benim gibi mi düşünüyorsunuz bilmiyorum ama, akıllı telefonların yaygınlaşması birbirinin benzeri modellerin piyasaya oturmasını sağlamadı mı? Üst düzey akıllı telefonların hepsi birbirinin kopyasıyken, alt düzey telefonlarda da ruh kalmadı artık. Ve bu beni gerçekten çok rahatsız ediyor.

Eskiden her telefon üreticisi, tamamen kendine has özelliklere sahip telefonlar üretirdi. Nokia'nın her modeli kendine hastı, Siemens ona keza. Özellikle akrep logolu Siemens M55 ve onun bir üst modeli M65 modelleri, o zamanlar her gencin hayallerini süslerdi. Belki akıllı değillerdi ama ruhu vardı telefonların. Motorola'nın efsanevi modeli E365 vardı, reklâmlarını hâlâ hatırlarım. Nokia'nın 3200 modeli vardı sonra. Kutusundan çıkan kapak resmi keseceğiyle istediğimiz her şeyi şeffaf kapağının altına yerleştirip kapak yapabiliyorduk. Onun bir sonraki modeli 3220 vardı, özel kapağı satın alındığında havaya metin mesajlarını yansıtırdı ve dört yanında LED'ler bulunurdu. Farklı kapak tasarımıyla 5210 vardı... Devam etsem sabaha kadar yazarım, vardı da vardı yani.

O zamanlar akıllı telefon olarak Symbian'lı Nokia'lar revaçtaydı tabi. Ancak bu akıllı telefon denen şey piyasaya bu günkü kadar oturmamıştı. O nedenle tüm bu saydığım orijinal modeller piyasada cirit atıyordu. Sonra iPhone ve Android'in gelişiyle bu tür modeller göremez olduk. Menülerinden tasarımına, hatta tuşlarına kadar birbirinin aynısı, rekabet uğruna orijinal olmak yerine giderek birbirine dönüşen telefonlarla doldu etraf. İsim vermeyeyim, orijinal olmaya çalışan (ve benim şu anda kullandığım) bir modeli bile, kendi üreticisi dâhil kimse sahiplenmedi. Bu durumda üreticilerin de yapacağı bir şey yok bu saatten sonra sizin anlayacağınız. Nostalji gözümü kör ettiğinden mi böyle düşünüyorum bilmiyorum ama bu benim çok canımı çok sıkıyor (arada çıkan istisna modelleri tenzih ediyorum bu arada).
Ve Pazar Yeri'ne dönüyorum. Bu ayki tablomuza da Eren'in sihirli değneği değdi (Eren, bizimle çalışmak ister misin?). Tüm sistemlere el attım. Ekran kartları, anakartlar havada uçuştu resmen. Şimdi de sizleri baş başa bırakayım efendim. Görüşmek üzere.
Pazardan dönerken çalıyordu:
Amon Tobin – Lost & Found



Nokia PureView 808



Çok ilginç bir şey oldu bu haberi girerken. Nokia, birkaç hafta önce sitesinde Windows Phone'lu Lumia 800'e "Çok Yakında" etiketiyle yer vermişti. Bunu Pazar Yeri'ne yazmak için biraz önce siteye girdiğimdeyse, Lumia 800'ün yerinde yeller estiğini, yerini PureView 808'in aldığını gördüm. Neye niyet, neye kısmet. İlk bakışta normal bir akıllı telefondan hiçbir farkı yokmuş gibi görünse de, bu telefonda tamı tamına 41MP'lik bir Carl Zeiss sensör bulunuyor. Ancak telefon, 41MP'lik resim çekmek yerine kullandığı PureView teknolojisiyle pikselleri sıkıştırarak 5MP'lik boyuta indiriyor ve boom! Son derece net, kaliteli ve canlı resimler karşımızda (1080p video da çekebiliyor). İnternetten, bu telefonla çekilmiş çeşitli örnekler bulabilirsiniz. Eğer bu modeli bekliyorsanız, ya da şu anda "Hmm, güzelmiş" dediyseniz kısa bir süre sonra Türkiye pazarına gireceğini söyleyeyim. Nokia'nın sitesinden takipte kalın (bunu da kaldırmazlarsa tabii). - *http://bit.ly/JglzWW*

Turkcell TV+

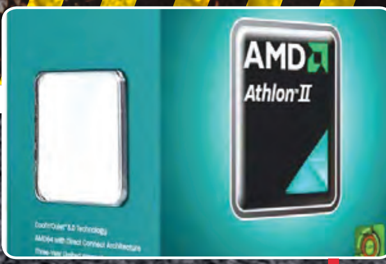
Biraz geç de olsa, Turkcell'in yeni servisi TV+'ı bu sayfalara konuk etmesek olmazdı. Turkcell'in Tivibu'ya rakip olarak yayına geçirdiği Turkcell TV+ hizmeti, kullanıcısı olarak da söyleyebilirim ki, oldukça başarılı. Kimi zaman kanallarda görüntü gidebiliyor ya da zaman açısından senkron sıkıntısı yaşanabiliyor ancak servis daha çok yeni. O nedenle bu tür kusurlarını şimdilik görmezden gelmek gerekiyor. Bilgisayarınızla, cep telefonunuzla ya da tabletinizle kolayca televizyon izlemenizi sağlayan servis, sosyal medya entegrasyonuna da sahip. Yayını başa alabildiğinizi, dizilerin tekrarını istediğiniz kadar izleyebildiğinizi ve film kiralayabildiğinizi söylememe gerek yok sanırım. Daha fazla bilgi için hemen ilgili siteyi ziyaret edebilirsiniz: http://bit.ly/J1rSrf

TURKCELL TV+



Yeni iPad Satışta

Yeni iPad, Mayıs ayının ilk haftasında ülkemizde satışa sunuldu. Turkcell, Vodafone ve Avea da (diğer modellerde de olduğu gibi) kontratlı satış paketleriyle yeni modelin satışına aynı tarihte başladılar. Üç operatör de 24 aylık taahhüt sunuyor öncelikle. Vodafone, sattığı yeni iPad sahiplerine Red ayrıcalıklarını da sunarken Avea, 2 yıl boyunca sınırsız WiFi ve mobil internet vaat ediyor. Turkcell ise, Yeni iPad'in sunduğu internet keyfine varmanın sadece kendi altyapısıyla mümkün olabileceğini savunuyor. Bu önbilgiyi verdikten sonra her üçünün de linkini verip aranızdan çekileyim ben. Satın alacaklara şimdiden hayırlı olsun: Avea - http://bit.ly/Js96u5, Turkcell - http://bit.ly/Mv65zp, Vodafone - http://bit.ly/ItfL8K







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 460		Intel Core i5-2500 LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(k) 87$	(p) 89$	(m) 218$	(o) 221$	(o) 324$	(l) 343$	(o) 1106$	(l) 1114$
Anakart	MSI 870-C45		Asus P8Z77-V		Asus Sabertooth Z77		Asus Rampage IV Extreme	
	(j) 71$	(i) 75$	(b) 246$	(o) 247$	(m) 307$	-	(f) 479$	(b) 504$
Bellek	Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz x2		Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz x2		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem 4x4GB DDR3 2400MHz	
	(b) 52$	(p) 56$	(b) 52$	(j) 56$	(i) 57$	(l) 57$	(i) 320$	-
Ekran Kartı	Powercolor Radeon HD7770		Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5		Asus HD7970 Direct CUII TOP		Zotac GTX690 SLI	
	(f) 159$	(o) 166$	(f) 265$	(g) 282$	(i) 733$	(b) 762$	(f) 2518$	(f) 2574$
Sabit Disk	Samsung HD502HJ 500GB 7200RPM		Samsung HD502HJ 500GB 7200RPM		Seagate 2TB Sata3 64MB Barracuda TX 7200RPM		Team Xtreem S3 480GB SSD x2	
	(j) 85$	(o) 91$	(j) 85$	(o) 91$	(o) 134$	(f) 143$	(i) 1396$	-
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22x DVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BBW-12B1LT Blu-Ray BD-R	
	(k) 18$	-	(k) 18$	-	(i) 24$	(g) 24$	(m) 181$	(l) 200$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-750-BR 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(l) 131$	(p) 143$	(m) 170$	-	(k) 200$	(m) 204$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W		AeroCool 6th Element		CM Storm Enforcer		AeroCool Venom Toxic	
	(j) 105$	(o) 105$	(e) 75$	-	(i) 89$	(l) 112$	(i) 150$	(m) 163$
Fiyat	541$		1090$		1838$		6350$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Creative The Game'de!

Creative, en yeni oyun ekipmanlarıyla The Game müdavimi goyunların hizmetinde! Kablosuz kulaklıklar, hoparlörler, üst düzey ses kartları derken firma, The Game deneyiminizi premium ses kalitesiyle pekiştiriyor. Tactic Omega Wireless ve Tactic Alpha kulaklıklarıyla PlayStation 3, Xbox 360, PC ve Mac'lerde sunduğu yüksek performansın yanı sıra, Creative'in D200 kablosuz hoparlörleri de salonun VIP odalarında eşsiz bir müzik keyfi yaşatmak için sizleri bekliyor. Biz de bu bahaneyle İstanbul Barbaros Bulvarı üzerindeki Point Hotel'de bulunan The Game'e hepinizi bekliyoruz oyungezerler.

TAMİR ATÖLYESİ

Zamanın ne kadar hızlı geçtiğini düşününce yüzümdeki kan çekiliyor artık. Yeni ekran kartları, yeni çipsetler, yeni işlemciler, yeni teknolojiler, yeni, yeni, yeni. Vızır vızır gelip geçiyorlar, yakalayamıyorum artık hiçbir şeyi. Bu sayfalarda yazmaya başlayalı kaç sene oldu, hâlâ alışamadım bu duruma. Hayatımın bir yandan değişirken, diğer yandan hep aynı yerde sayması nasıl açıklanabilir? Neyse güvercinler mektupları getirmeye başlamış, iş başı yapmanın vaktidir. Atılaay! Benim çay açık olsun. Ustam sen nasıl içersin çayını?

TAVSİYE VE FİKİR İHTİYACI

S Merhaba Mert. Daha önce mesaj atmamıştım, bu ilk oldu (*ee, her şeyin bir ilki vardır -Mert*). Yazılarını çok okumadığım için Organize Sanayi bana biraz uzak bir köşe dergide aslında (*açık sözlü goyunları severim -Mert*). Ancak size güveniyorum ve iyi bir köşe çıkardığınızı biliyorum (*teveccühünüz -Mert*).

Ağustos'ta Erasmus'a gideceğim ve gitmeden önce bir netbook almayı planlıyorum. Ancak bir sorun var. Sahip olduğum film, dizi ve animelerin çoğu HD çözünürlükte ve piyasadaki çoğu model 1336x768 ekrana sahip değil. Çok az model var, olanlarda pahalı. Almışken 1024x600 olmayan bir netbook almak istiyorum. Sırf bu yüzden hiçbir modele içim ısınmadı. Ne yapmam gerekiyor? Bir yandan ailem alınması için sıkıştırıyor, diğer yandan birkaç yıl kullanıp pişman olacağım bir netbook'um olsun istemiyorum. Yakında HD ekranlı modeller çıkar mı ya da olanlar ne zaman indirime girer? Ne kadar daha beklemeliyim? Şimdilik bu kadar. En kısa zamanda cevap yazman dileğiyle. Kendinize iyi bakın.
Alp Pektaş

C Merhabalar Alp, Tüm isteklerine fazla fazla karşılık verecek bir bilgisayar biliyorum. Asus'un Lamborghini netbook'ları EeePc VX6 ya da EeePc VX6S. Eğer "Fazlasına gerek yok, kararında olsun, fiyatı cebimi daha az yaksın." diyorsan, fiyatı biraz daha düşürerek sana Acer Ferrari One 200 önerebilirim. Ha, dersin ki "Ben netbook istiyorum, otomobil mi öneriyorsun bana hayırdır?". Ben de derim ki sana "Piyasa 1024x600 olan netbook'larla dolmuş, o nedenle yapabileceğim bir şey yok". Bu arada HD ekranlı netbook'lar senin de bahsettiğin gibi çoktan çıktılar ve indirime girdiler bile. Ama işte, feci stok sıkıntısı var senin de fark ettiğin üzere. O nedenle biraz daha beklemen, ya da yurtdışından model getirtmen daha mantıklı olacaktır. Hatta Erasmus'a gidiyormuşsun işte, kap kendine oradan dilediğin özelliklere sahip bir model işte. Bundan iyi fırsat mı olur.
Yardım edebilmişimdir umarım. Hayırlı olsun şimdiden.

İŞLEMCİLER ARASINDA KALDIM

S Öncelikle merhaba. Bilgisayar toplamayı düşünüyorum ama alacağım işlemciye bir türlü karar veremedim (*olur öyle -Mert*). Aslında Intel Core i7-2600K almayı düşünüyordum ama sonra şöyle bir soru oluştu kafamda: "Gerek var mı?". Çünkü aynı oyun oynama performansını Core i5-2500K da gösteriyor diyorlar (*derler kardeşim, derler -Mert*). Eğer öyleyse fazla masraf yapmamış olurum. Sizce hangisini tercih etmeliyim?
Şimdiden teşekkürler. -Lütfi Özgür

C Selamlar Lütfi,
Bana kalırsa doğru üşünmüşsün. Yani Core i7-2600K elbette Core i5-2500K'dan daha iyi bir işlemci. Ancak dediğin gibi, "ne gerek var?". Ben olsam Core i5-2500K alırdım diyeyim sana. Bu işlemcinin overclock performansı da muazzam çünkü, nefesinin kesilmeye başladığını hissettiğinde suyunu sıkabilirsin rahatlıkla. Kısacası, Core i5-2500K al derim ben sana.
Kendine iyi bak.

HOVARDA

S Abi hatırladın mı beni? İkinci e-postam bu, seni rahat bırakmıyorum. Ben Arda, hatırlarsın (*madem o kadar çok istiyorsun, evet hatırladım Arda. Mutlu musun? -Mert*). Ehue, fazla uzatmadan hemen sorulara geçiyorum (*şükürler olsun -Mert*).

1- Abi benim bilgisayarın CD-ROM sürücüsü bozuldu. Şimdi CD'yi içine alıyor, ışığını birkaç kez yakıyor fakat hiçbir CD'yi okumuyor. CD-ROM sürücüsünün içine süpürge sokup 1700 Watt'ta çalıştırdım, kasayı açıp kablolarla dans ettim ama sorunu çözemedim abi. Sence bu sorunu nasıl çözebilirim?

2- Eskiden Re-Volt diye bir yarış oyunu vardı. Bu oyunda hani şu uzaktan kumandalı arabaları yönetiyorduk ve topladığımız silahlarla rakip arabalara karşı hem savaşıyorduk hem de birinci olma çabasıyla bir güzel oynuyorduk bu oyunu (*bilmez miyim... -Mert*). Ama ben bu oyunu bulamıyorum CD'sini falan, netten de aratıyorum ama bulamadım. Bu oyunu bulabileceğim bir site biliyor musun?

3- Son olarak, merak ettiğim bir olay var; şimdi devamlı tükürük üretebiliyoruz ya, gün boyu devamlı tükürsek bir tane 2 litrelik şişeyi doldursak 2 kilo zayıflar mıyız, yoksa bir değişiklik olmaz mı?

Şimdilik bu kadar. Tüm Oyungezer camiasına sevgiler, umarım yayınlarsın.
Arda Köroğlu

C Selamlar Arda,
Fazla uzatmadan hemen cevaplara geçiyorum (*eheh, güzel oluyormuş böyle -Mert*).

1- Abicim senin bilgisayarın CD-ROM sürücüsü bozulmuş. Sorunu çözememen normal (özellikle de 1700W'lık elektrik süpürgesiyle). CD-ROM yerine güzel bir DVD-RW alarak bu sorunun köküne kibrit suyu dökebilirsin.

2- Vaay, oyunun görsellerine bakınca çocukluğuma döndüm Arda. Yıl 2000-2001, daha bilgisayarım yok o zamanlar. Mersin'de bir internet kafeyi mesken tutmuştuk abimle. O FIFA 2000 oynardı, ben de Re-Volt. Ulan ne günlerdi be. Senin soruna gelecek olursak, oyun oldukça eski (1999, Acclaim Enterteinment, Throwback Entertainment). O nedenle orijinal olarak bulabilmen zor bu saatten sonra. "İlle de Re-Volt!" dersen, Google'a yaz bakalım. Belki bir şeyler çıkar (ben yazdım ve oyunun hayranlarının daha geçtiğimiz aylarda oyun için bir yama çıkardıklarını öğrendim mesela).

3- The person you have called cannot be reached at the moment. Please try again later (Kendime not: Bu tür sorular için bir köşe düşün).

Sana da sevgiler Arda. Umarım yayınlanırsın.

LAF LAFI AÇIYOR

S Merhaba Mert Abi. Geçen ay soruya pek bir net girmişim okuyunca fark ettim (*hehe-Mert*). O yüzden şimdi biraz uzatmaya niyetliyim. Nasılsın? Umarım orada işler iyidir (*değil* -Mert). Benim sorum eski bilgisayarımı güncelleme niyetimden gelecek bu sefer. Bilgisayarımın bileşenleri şöyle: Intel Core 2 Duo E6600 işlemci, ASUS P5G41T-M LX anakart, AMD Radeon HD 5570 ekran kartı, 6GB Kingston 1333 Mhz CL9 bellek (4+2). Ben bu sisteme 350TL'ye bir ekran kartı ve bir PSU almak istiyorum. Ama pek iyi olmayacağından ya da sizin deyiminizle dar boğaz yaratacağından dolayı sormak istedim (*iyi etmişsin -Mert*). Ayrıca bu 350TL'ye bir anakart ve işlemci de alabilirim. Ekran kartını almadan önce işlemciyi mi değiştireyim yoksa direkt olarak ekran kartı ile güç kaynağı mı alayım?
Ömer Faruk ÖZKAN

C Merhabalar Ömer,
Ben işlerin iyi gittiğini pek görmedim 23 senedir. Bir gün gider belki. Şimdi gelelim senin sorunun cevabına. Bana kalırsa sen bilgisayarına hiç dokunma. Birincisi, bilgisayarın çok eski. İkincisi, bütçen bir hayli düşük. Ben senin yerinde olsam, paramı bir kenara koyar biriktirirdim. Sonrasında da bizim Ekonomik Sistem (bu ay ufak çaplı bir güncelleme geçirdi hem) gibi bir şey toplar keyfime bakardım. Çünkü sana şu anda ne önerirsem önereyim, harcadığın paraya değmez. İyi oyunlar.

ÖĞRENCİ ADAMIN DERDİ BAŞKA

S Hepinize merhaba Organize Sanayi'nin ustaları,
Bu yıl inşallah üniversiteye gireceğim (*hadi bakalım -Mert)*. Temmuz'da emektar bilgisayarımı emekli edip yerine yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Ama bu şimdilik sadece düşüncede kalıyor. Kasa toplayacağım ama teknik bilgilerim yetersiz olduğu için "Nereden ne almalıyım?" "Sistemimi oluştururken neleri seçmeliyim?" gibi sorulara cevap veremiyorum. 2500TL civarlarında bütçem var (*süper -Mert*). Zotac GTX 680 incelemeniz çok hoşuma gitti. Ama ekran kartı seçmekte çok zorlanıyorum çünkü fiyat aralığımı bir türlü tutturamıyorum. GTX 680 öğrenci adamın neyine, çok pahalı kaçar bütçene diyorsanız da bana ne önerirsiniz? 3B desteği olan ve HDMI girişi olan bir kart arıyorum. Üstüne anakart, işlemci, sabit disk, güç kaynağı gibi şeyler de eklenince hiçbir sonuca

varamıyorum. Sözün özü nasıl bir sistem önerirsiniz, nereden toplatayım? Bir de Asus VG23A monitör almayı planlıyorum (*iyi seçim -Mert)*. Araştırdım ama satılan bir yere rastlayamadım. Fiyat bilgisi de bulamadım. Amerika'dan almayı planlıyorum monitörü ama hangi mağaza daha mantıklı bir seçim olur bilmiyorum. Çok dertli olduğumun farkındayım... Yardımcı olursanız çok ama çok sevinirim. Hepinize iyi çalışmalar. -Onur Ersoy

C Selamlar Onur,
Böyle sorular gelince vallahi darılıyorum bak. Bütçeni belirtmişsin, çok güzel. İki sayfa ötede Pazar Yeri var, oradan kendine ideal sistemi seç kurtul işte. Yoksa bizim sistemlerimize güvenmiyor musunuz, ühü.
Senin gözün bence GTX 680'de kalmış. Dilersen ideal sistem ekran kartını değiştirip Zotac GTX 680 de alabilirsin yerine. Bütçen elveriyor nasıl olsa. Hem NIVIDIA'nın 3DVision, AMD'nin HD3D'sinden daha derli toplu.

Evet, Asus VG23A stoklarda şu anda bulunmuyor maalesef. Piyasaya yerleşmesini bekleyebilir, eğer beklemek istemiyorsan alternatif bir modele yönelebilirsin. Asus VG236H gibi. Stoklarda da mevcut. Amerika'daki mağazaları soruyorsan bilmiyorum ama Türkiye'de tercih edebileceğin mağazalar için Pazar Yeri tablomuzdaki mağaza indeksine bakabilirsin.
Yardımcı olabildiysek ne mutlu. Hayırlı olsun yeni sistemin.

ZENGİN ADAMIN HÂLİ BAŞKA OLUYOR

S Merhaba Mert abi! Burak abi'ye de selamlar. Sonunda cesaret ettim ve e-posta attım (*adam yemiyoruz Aliemir, ne yaptın -Mert*). Mutluyum, gururluyum (*? -Mert*). Bildiğin gibi yaz geliyor ve bana SBS isimli bir kanca takılmış durumda (*açılımı ne onun? -Mert*). Ama SBS'den sonra yeni bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. Tabii düşünmek yetmez icraat lazım (*her zaman -Mert*). Neyse ben sorularıma geçeyim (*neyse sen sorularına geç -Mert*).

1- Para 5000TL'ye kadar çıkabilir (*hey maşallah -Mert)*. Bana güzel bir dizüstü bilgisayar tavsiye edebilir misin (*sen yeter ki iste -Mert*)?

2-Bir de bu bilgisayarı Mersin'den nasıl temin edebilirim?
Saygılar, sevgiler, goyunlar, çobanlar vb.
İyi çalışmalar! -Aliemir Ülger

C Selamlar Aliemir,
Vay, Mersin'in neresinden? Ben 10 sene harcadım Mersin'de. En son 2008 ya da 2009'da gittim de, özledim oraları. Enteller üzerindeki dershanemdeki bilimum sayısal derslerden kaçıp Cumhuriyet Meydanı'na falan giderdik arkadaşlarla hep. Hâlâ ısrarla Miami'nin sahiline benzettiğim sahil şeridini, (Hilton'dan Marina'ya kadar) 18 vitesli mavi şimşek Bianchi'mle aşındırmışlığım çoktur. Lojmanlarda oturduğumuz sırada, sıcak yaz gecelerinde Tevfik Sırrı Gür stadının oralarda dolaşmamız (oradaki deniz feneri beni hep ürkütmüştür nedense), yukarıda da bahsettiğim FIFA 2000 ve Re-Volt maceraları, bilgisayar aldıktan sonra abimin bir gün elinde kapağında Gheorge Hagi'li FIFA 2001'le kapıdan içeri girmesi, uzun geceler boyunca CM 00-01 ve CM 01-02'de harcanan saatler, Need for Speed II'ler, Midtown Madness'lar, Roller Coaster Tycoon'lar, Age of Empires'lar, NBA Live 2001'ler, Half-Life'lar, Counter Strike'lar... Biri beni durdursun, yoksa bu böyle gider.

Nasıl bir bilgisayar istediğini söylememişsin, ancak oyuncu bilgisayarı istediğini tahmin ediyorum. O nedenle sana MSI'ın GT60'ını önerebilirim. Ama bu sana biraz tuzlu gelebilir (5500-6000TL arasında değişiyor fiyatları). Bu durumda da 4500TL civarındaki Asus G74SX'i alır rahat edersin bence. Seçim senin (*MSI alırsan Haziran'daki partimize de bekleriz -Mert)*.

Mersin'de nerede bulacağına gelince. Emin ol hiç bilmiyorum. Bir umut Bimeks'ler ve Forum'daki Media Markt'a bak. Ama bence internetten alışveriş yapman çok daha kolay olacaktır. Mersin'de bu önerdiğim bilgisayarları bulman zor çünkü. Mersin'in tadını çıkar.

3B?

S Tüm Organize Sanayi ekibine cümleten selamlar (*eyvallah -Mert*).

Mert Abi az mektup atmışsınız demişsin ayıp etmişsin vallahi. Bunu gördükten sonra boş durur muyum sordum bir soru hemen (*sağ olasın -Mert*).

Neyse konuya girelim (*girelim -Mert*). Ben bilgisayarımla mutlu mesut geçinirken, arkadaşlardan 3B monitör haberleri geldi kulağıma (*hep kötü arkadaşlardan oluyo bunlar, yoksa benim çocuğum çok iyi çocuktur -Mert*). 3D oyun oynamayı herkes ister tabii (*yoo -Mert*). Ama televizyona kasayı bağlamayı saymazsak, 3B monitörlerin pek verimli olduğunu düşünmüyorum (*bence televizyona bağlamak da verimsiz ki -Mert*). Ayrıca baya maliyetli bir iş özel gözlüğü falan (*doğruya doğru -Mert*).

Bu 3B teknolojisi ne alemde şu aralar sence? Almak için biraz daha beklemek gerekir mi? Veya hiç mi almayalım, ne yapalım? Alınacaksa önereceğin bir model var mıdır?

Tüm bunların cevaplarını istiyorum (*al, hepsi senin olsun -Mert*)! -Berkay Şahinoğlu

C Selamlar Berkay,
Düşüncenden dolayı sana teşekkür ediyorum öncelikle. Yerimiz daraldığından da hemen cevabını veriyorum. Teknoloji ilerliyor, yapacak bir şey yok. 3B de, teknolojinin bize sunduğu yeni bir nimet. Şöyle bir denemesi, "Neymiş bu böyle?" düşüncesiyle kurcalanması güzel bir şey, eyvallah. Ama, belki de gözlerim 20. dakikadan sonra iflas ettiğinden dolayı çamur atıyorum, bana son derece gereksiz geliyor. Ama başkasının gözüne über bir teknoloji gibi gelir, ona bir şey diyemem tabi. Eğer almak istersen de, kişisel tercihim Acer ve Asus'un modellerinden yana. Ama ben, en azından uzunca bir süre 3B'ye bulaşmayı düşünmüyorum. Tekrardan teşekkür ediyorum, mektuplarının devamını diliyorum Berkay.

Yukarıda Mersin'den girdim, Counter-Strike'tan çıktım. Eski günlere daldım, çok konuştum. O nedenle burada yazacak fazla bir şey kalmadı. Kısa bir süre önce adını değiştirdiğim dişi sultan papağanım Lady Gaga, bacağıma tünemiş tatlı tatlı kaşınırken yazıma son veriyorum. O zaman ne diyoruz hep birlikte? – ***donanim@oyungezer.com.tr***

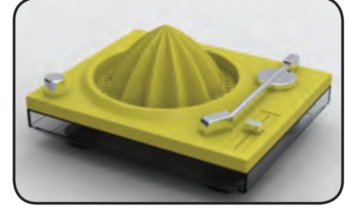
SANAYİ DEVRİMİ

Devrim aşk gibidir. Sevdikçe çoğalır. (?)

Waistline Shirt



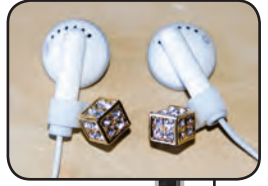
Çantadan yağmurluk olduğuna inanıyorsunuz da (bkz: Geçen ayki Sanayi Devrimi/ Puma UM Backpack), tişörtten mezura olduğuna mı inanmıyorsunuz? Siz de bir garipsiniz canım. Hem, ya tutarsa?



DJ Juice

O değil de, meyve suyu sıkıldıktan hemen sonra tüketilmeliymiş. Yoksa faydadan çok zarar getiriyormuş bünyeye. Dj Juice mu? O konuda konuşmak istemiyorum.

Earbud Bling



Resme bakılırsa bu bile iPhone/iPod için yapılmış yahu. Bu ne Apple fetişizmidir! Kapatıp giderim ben bu Sanayi'yi arkadaş! (Gerilerden bir ses gelir: "Huoop, ustandan izin almadan neyi kapatıyosun sen öyle bakayım?!")



Instant Photo Frame

Sanayi Devrimi kontrolden çıktı, tersine işliyor oyungezerler. Kurtarın beni, İMDAK!!

Happy Hippo

AHAHAHAHAHAHAH! Ay sinirlerim bozuldu. Bir iki şey daha yazayım da boş görünmesin bari. Yeter herhalde bu kadar. AHAHAH. Ay âlemsiniz vallahi.



EKRAN DIŞI



CANAVARLAR SOFRASI

Herhangi bir ülke, herhangi bir akşam, herhangi bir mekân ve herhangi bir evli çift. Her şey çok normal başlar. J. ve M. akşam yemeğinde arkadaşları K. ve D.'yi ağırlayacaktır. Misafirler gelir, hediye verilir, salona oturulur ve sohbet başlar. Ancak karakterlerin yaşadığı çarpık evren yavaş yavaş kendini hissettirmektedir: Sanatla ilgili her şey yasaklanmıştır, kibir ve nefret dolu sözler normal kabul edilmektedir ve gözlerinin önünde polisin kapı komşularını öldürülmesi hiç kimseyi şaşırtmaz.

…diyor filmin tanıtım metninde. Aslında Canavarlar Sofrası'yla münasebetimiz çok öncelerde başladı. Eee ne de olsa bizim Güven de işin içinde. Başından beri -çok uzaklardan da olsa- süreci takip ettiğimiz için vizyona girmesini de uzun zamandır bekliyorduk Canavarlar Sofrası'nın. Film için bir nevi "günümüzde iyice kendini gösteren yasakçı zihniyete bir öngörü yaptı" diyebiliriz. Bu yüzden de Altın Portakal Film Festivali'nde, "sözel porno bu" ve "alt metinlerine dikkat etmek lazım" fikirlerine dayanarak izleyicilerin ikiye bölündüğü kulağımıza gelen duyumların arasında. Siz bu satırları okurken muhtemelen gösterimden kalkmış olacak ama belki önümüzdeki festivaller için bir şansımız daha olabilir.

Ha bu arada, önümüzdeki aydan itibaren Ekran Dışı'nın halka arzını başlatıyoruz. Yeni çıkanlardan dinlediğiniz, izlediğiniz, okuduğunuz şeylerin incelemelerini Ekran Dışı'nda diğer herkesle paylaşmak istiyorsanız damla@oyungezer.com.tr adresine maillerinizi bekliyoruz. Yalnız insaflı olun, yarım sayfayı geçmesin mümkünse yazılar :)

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Pentagram – MMXII

10 YIL...

Pentagram seven herkes gibi MMXII'yi büyük hevesle dinledim. Gruba ait ilk büyük değişiklik, talihsiz hastalığı sebebiyle grubu bırakmak durumunda kalan Murat İlkan'ın yerine mikrofona Gökalp Ergen'in geçmesi. İlkan'ın yeri Pentagram hayranları arasında hep ayrı kalacaktır; ama Gökalp Ergen de gruba hakikaten yakışmış. Albümde 7 İngilizce, 3 de Türkçe parça bulunuyor. Birkaç ay sonra albümü iyice hazmedince fikrim değişebilir ama şu an için albümün Anatolia-Unspoken-Bir albümlerinden biraz alt seviyede olsa da Pentagram'ın ismine yakışır derecede iyi olduğu kanısındayım.

Wasteland, Apokalips, Doğmadan Önce bana kendilerini en fazla dinleten, melodileri kafamda bütün gün dönen parçalar oldu. Bir de Disturbing The Peace var tabii, favori Pentagram parçam Dark Is The Sunlight'a selam çakılmış. Gitar riffleri hiç olmadığı kadar şahane, bateri hiç olmadığı kadar olgun. Ama Unspoken'da da hoşlanmadığım, ritim gitarın sesinin fazla ön planda olup vokal ve diğer bütün enstrümanları bastırıyor olması durumu burada da biraz canımı sıktı. Bir de arada "şu parçada daha az tekrar olsaymış", "şu solo daha sıkı olsaymış" gibi kendimce serzenişlerim oldu. Ama boş verin siz benim bu laga lugalarımı. Babalar 10 yıl sonra ilaç niyetine albüm yapmış, dinlememek gibi bir seçenek yok. **–Ömer**





Galeyan
Katherine Howe

GERÇEK CADILAR ZAMANI

Uzun, hüzünlü ve düşündürücü bir "mahkeme öyküsü" anlatıyor bize Katherine Howe. Kendisi bir tarihçi ve 17. yüzyılın sonunda Massachusetts'te cadılık suçlamasıyla idam edilen Elizabeth Howe'un sekizinci kuşaktan torunu. Galeyan'da tarihi olayların üzerine kurgu eklenmiş. Kitabı okurken bilimin açıklayamadığı tüm olgulara acımasızca "şeytan işi, cadılık!" diye saldırmanın olağan sayıldığı 17. yüzyıl sonları ile akademisyenlerin internette değil, kütüphanede araştırma yaptıkları 1991 yılı arasında gidip geliyor zaman. Şifalı otlar, Latince dualar, çoğunluktan farklı şekilde yaşayan komşusunu, din öğretisini bahane ederek linç etme vahşeti eşliğinde romanı okurken, zaman değişse de insanın zayıflıklarının değişmediği gerçeğini bir kez daha kabul ettim. Rönesans ve sanayi devrimi arasında, ABD henüz kurulmadan önce haksız yere idam edilmiş masum insanların itibarlarını iade eden öykünün kısa bir bölümü Assassin's Creed 3 ile aynı dönem ve bölgede (18. yüzyıl ortaları – Boston) geçiyor. Tarihin karanlık sayfalarına ilgi duyan okuyuculara duyurulur. **–Noyan**



The Cabin In The Woods

BAZEN KLİŞE DE İYİDİR

Yaa kaçmayın hemen, söz veriyorum gelecek nisan ayına kadar şaka yapmak yok. Cabin in the Woods da hayal ürünü değil, son derece gerçek bir film *(bu vesileyle De Las Tinieblas'ın 1 Nisan şakası olduğunu söyleme görevi de Eser'e düştü. Şikâyetlerinizi Eser'e bildirebilirsiniz, hehe, *fırlayarak kaçar* -Damla).* Bu filmi tek kelimeyle tanımla deseniz vereceğim cevap hiç düşünmeden "klişe" olurdu. Burada klişeyi "hep aynı şeyler oluyor, işte bir kulübe var, gençler kampa gidiyor, tek tek cinayete kurban gidiyorlar" anlamında kullanmıyorum. Aksine film özellikle de konusunu en ince ayrıntısına kadar bilmeden izlediğiniz takdirde sizi tam ters köşeye yatıracak bir film olmuş. Peki neden klişe kelimesini kullandım? Çünkü filmde neredeyse tüm korku filmi klişelerine (eski veya yeni) saygı duruşu yapıldığını düşünüyorum, bunu neden söylediğimi anlamanın tek yolu filmi izlemeniz.



Cabin in the Woods logonun bir anda kulak tırmalayan bir sesle ekrana gelişinden, jeneriğindeki heavy metal ezgilerine, bitişindeki sürprizine kadar korku filmi severlerin (özellikle de azıcık nostaljik olanların) yüreğine hitap edecek pek çok detaya sahip. Oyunculuklarda göze batan bir durum olmaması da ayrı bir artı. Bir anda Thor ile özdeşleşen Chris Hemsworth'ün nasıl bir performans sergileyeceğini merak ediyordum, ama o da rolünün hakkını vermiş. Başroldeki kızımızın da çok güzel olduğunu belirtip filme karşı duyacağınız potansiyel ilgiyi bir kademe daha arttırayım :) Bayan okurlarımızın ilgisini bir önceki cümlede çaktırmadan çekmiştim ne de olsa, değil mi Damla? *(meeeeh... -Damla)* **–Eser**

The Avengers

7 KİŞİ BİRLEŞİP LOKİ'YE GİRMEK

Siz bu yazıyı okurken, diğer herkes gibi ben de Diablo'nun büyüsüne kapılmış olacağım. Yine mayıs ayında, yine en az Diablo kadar iple çektiğim bir bomba daha vardı ki büyük ihtimalle sadece benim değil bu satırları okuyan hemen herkesin kalbini çalmıştır. Heyecanımın nedenini anlayabilirsiniz; Marvel en büyük hiti Avengers'ta sadece hikâyeleriyle ilk adımını attığı filmleri birleştirmekle kalmıyor aynı zamanda birbirinden bağımsız gözüken filmleri tek bir potada kusursuzca eritmeyi başarıyor. Bir de bunun üstüne *Josh Wheadon* gibi bir deha tarafında yazılıp yönetildiğini düşünürsek, heyecanlanmamak zaten mümkün değildir herhalde.

Josh Wheadon ismi Avengers ile ilk anılmaya başladığında, kendisinin bu iş için kusursuz bir tercih olduğunu düşünmüştüm ve film beni haklı çıkardığı için son derece mutluyum. Buffy ve Angel gibi dönemin efsane dizilerini yaratmış, X-men gibi çizgi romanlarda önemli bir süre yazarlık yapmış, *Firefly*'ı yaratmış bir adamdan bahsediyoruz. Marvel evrenindeki en güçlü objelerden biri olan Kozmik küpün Asgard'ın hilekâr tanrısı Loki'nin eline geçmesiyle başlayan öykü, Avengers'ın nasıl kurulduğunu ve tam anlamıyla nasıl takım olmayı öğrendiklerini anlatıyor. Avengers, çizgi romandaki orijinal ilk kadroyu kullanmasa da oluşturulan ekip hiç de fena olmamış. Kaptan Amerika, Iron Man, Hulk ve Thor gibi klasik üyelerin yanı sıra özellikle son dönemde popülerlik kazanan Hawkeye ve Black Widow'un da eklenmesiyle olay biraz daha modern ve insani boyutlara iniyor ki bence bu iyi bir hamle olmuş. Wheadon birbirinden ilginç karakterlerin olduğu evrende takım içinde herkesin yeterince yıldızının parlamasına imkân tanımış. Ancak özellikle Wheadon'ın "laf sokan karakter" tanımına birebir uyan Tony Stark'ın biraz daha dikkat çektiğini söylemek yalan olmaz. Iron Man'i saymazsak filmin bir diğer yıldızının da **Loki** olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Zaten olayların Marvel havasına girmesi için işin içine biraz espri katılması gerekiyordu ki bu da gayet güzel kotarılmış.

Avengers son dönemdeki süper kahraman filmleri arasından rahatlıkla sıyrılıp, yıllar sonra bile tekrar tekrar kendini izletecek bir klasik olmayı başarıyor. İster benim gibi bir çizgi roman fanatiği olun ister Avengers ismini ilk kez duyan bir sinema sever, bu film kesinlikle bu yılın izlenmesi şart şaheserlerinden biri olmayı fazlasıyla hak ediyor. **–Ali**



Psikonevrotik Atomik Keçiler

DELİLİK İLE DÂHİLİK ARASINDA

Aklımıza düşen tuhaf fikirlerden kaçınmak, onları asla ve asla denemeye kalkışmamak konusunda ustayız. "Normal" olmaya pek bir hevesliyiz ve örneğin "bir tavuğu suni teneffüsle hayata döndürerek tıpta çığır açan adam"dansa "şimşekli bir gecede uçurtma uçuran Amerika'nın kurucu babası" olarak anılmayı yeğleriz. Hâlbuki hayal gücümüze biraz da cesaret katsak ya? En kötü ihtimalle kendi edip kendi bulanlar tayfasıyla beraber tahtalıköyü boylarız ve adımız da ancak böyle acayip bir kitapta anılır.

Psikonevrotik Atomik Keçiler, Alex Boese tarafından derlenen *Kafası Güzel Filler ve En Acayip Deneyler* adlı bilimsel tuhaflıklar güncesinin devamı niteliğinde. Okurken ister istemez gülümsüyor, ziyadesiyle tiksiniyor ve telef olan onca hayvancağız için üzülüyorsunuz. Bir "dehşetler kitabı" olmasa da neyin insanlık dışı, neyin insanlığın iyiliği için mubah olduğu konusunda sizi bir tartışmaya sürüklemesi ve etik değerlerinizi sorgulatması mümkün.

Bilim dünyasının tuhaf ve biraz da karanlık yüzüne dair keyifli öyküler anlatan bu kitapla ilgili size iki tavsiyem olacak: 1) Onu bir lüzumsuz bilgiler ansiklopedisi olarak düşünmeyin, çünkü lüzumsuz bilgi yoktur. 2) Okurken "bunları evde denememeliyim" demeyin, zira her eve bir deli lazım. **–Eren**



Marilyn Manson Born Villian

GERİ DÖNÜŞ MÜ GERİYE DÖNÜŞ MÜ?

2009'daki albümü *The Hight End of Low*'un değeri pek bilinmemişti; ama bu sefer öfkesini de peşine takıp geri dönmüş Manson. Zaten **Born Villian** çıkmadan önce de "geri dönüyorum!" diye uyarmıştı. İddialı bir laftı bu, 15 yıl öncesi kadar da iyi olamazdı sonuçta?

Manson asla bir Antichrist Superstar daha çıkaramaz, ama bu *yardıramayacağı* anlamına gelmiyor. Born Villian müzikal açıdan oldukça zengin. Deli dolu Manson bekleyenler biraz üzülebilir çünkü albümün ilk yarısı biraz mıymıy. Ama parçalar kendi içinde de yavaştan hızlıya doğru dikleşen bir yapı sergiliyor. Bir saatten fazla süren albümde, sync-rock tınıları kadar tekme-tokat girişen sözler de radarımdan kaçmadı. *Wanna fight? Wanna fuck? Wanna die?* diyor Lay Down Your Gaddamn Arms'ta. Kendisi favori parçamdır, ayrıca Manson'ın vokal olarak hâlâ ne kadar muhteşem olduğunu bi' çırpıda fark edebileceğimiz şarkılardan da bir tanesidir. No Reflection ise tam konserlik bir parça. Breaking the Same Old Ground, o kaçık melankolik Manson parçalarından. Tam bir "dinle sarhoş ol" şarkısı! *I'm in love with oblivion, I am own by death* diyerek, hâlâ bu sahaların kralıyım demeyi de ihmal etmiyor usta. Hazır böyle bir albüm çıkarmışken İstanbul'a konsere de bekliyoruz! **–Volkan**



Oynaşça 1.2

EN UZUN YOL KİMİN OLACAK?

Kutu oyunu diyince ne geliyor aklınıza? Cevabınız Tabu ve Monopoly ise, yeni bir dünyaya yelken açma vaktiniz gelmiş demektir. Yönünüz? Tabii ki İzmir.

İzmir Board Game Enthusiasts grubundan İlker Türker ve "Eshevar" (kendini öyle tanıttı!), geçtiğimiz günlerde bu konuda bir etkinliğe imza attılar. İlki çok başarılı geçmese de yılmayan arkadaşlarımız Oynaşça ismini verdikleri etkinliği 1.2 sürümüyle canlandırmayı başardılar. Yirmiye yakın katılımcıyla, küçük ama başarılı bir giriş yapan etkinlikte, Ankara-Gordion Games'in de katkılarıyla birçok oyun bulunuyordu.

Yakalanmadıkça hile yapmanın serbest olduğu kart bazlı Munchkin, labirent kurarak rakibinizi geçmeye çalıştığınız Qoridor, dünyanın dört bir yanını demir ağlarla ördüğünüz Ticket to Ride, bilgisayar oyunundan esinlenen (ve son derece karmaşık görünen) Civilization ve herkesin sırayla ~~prenses~~ kral olup birbirine kazık attığı Citadels gibi birçok oyunun oynandığı etkinlik son derece keyifliydi. Tadı damağımda kalan bu güzel etkinlik, önümüzdeki zamanlarda tekrar düzenlenecek. *https://www.facebook.com/groups/izmirbge* adresinden takip etmeyi unutmayın! **–Ekrem**



Intouchables / Can Dostum

UMUT HÂLÂ VAR

"Fransız filmleri" dendiği anda kendisini camdan atan arkadaşlar, öncelikle bir sakin olun! Atlamanıza gerek yok çünkü **Intouchables** öyle bir "Fransız filmi" değil. Tamam, dil ve kültür bakımından öyle ama size arka sokağınızda bile karşılaşabileceğiniz bir hikâye sunuyor. "Hikâye" dediysem de öyle tırışkadan bir hikâye değil; derdi olan ve günümüz dünyasında "iyi ki anlatılmış" diyebileceğimiz bir hikâye bu.

Philippe (François Cluzet) boynundan aşağısı felçli, entelektüel biri. Her ne kadar "çok zengin" olsa da odak noktamız, onun hayattan kopmamış ama yine de çok da "yaşıyor" diyemeyeceğimiz günleri. *Driss* ise (Omar Sy) tam tersi bilgisiz, fakir, işsiz, ceza evinde yatmış bir hırsız. Ama kötü biri de değil. Driss ile Philippe'in hayatları kesiştiğindeyse seyrine doyum olmayan bir hikâye ortaya çıkıyor. Driss hem iş hem de sığınacak bir yer bulmuş oluyor, Philippe ise çıkarlarını düşünmeyen, yardım sever bir dost ediniyor. Zengin ile fakirin, beyaz ile siyahın, bilgili ile bilgisizin, sağlıklı ile sağlıksızın, zayıf ile güçlünün, sıkılgan ile eğlencelinin ama iyi ile iyinin bir araya gelme hikâyesi Intouchables. Her iki tarafın da birbirinden öğrenecek çok şeyini görebilenler için anlatılmış. Çıkarcı dünyamızda son zamanlarda daha iyisi anlatılamazdı gerçekten.

Kurgu olmaması, gerçek kişilere ve hikâyelere dayanması ise filmin asıl can alıcı noktası. Ajitasyona kaçmaması, abartı görüntü tekniklerine izin verilmemesi, hızlı araç sahneleri gibi Fransız sinemasında çok denenmeyen planların yer alması Intouchables'ı yeni bir şeyler denediği için de alkışlatıyor. Bir yandan gülecek bir yandan da böyle dostlarınız olmadığı için üzüleceksiniz, ama mutlaka beğeneceksiniz. **–Volkan**



Mahşer – Stephen King

AYLIK KORKU DOZUNUZ İÇİN

"Akıllım o kitap çıkalı yıllar oldu" diyorsanız yarı yarıya haklısınız. Altın Kitaplar'ın sanırım 1987'de yayınladığı Mahşer benim de ilk okuduğum Stephen King romanlarından biriydi. Daha sonra aldığım ciltli versiyonun 1200 sayfa olduğunu görünce tahmin edersiniz ki çok şaşırmıştım. Çünkü normal versiyonuyla aralarında 800 sayfa gibi çok büyük bir fark vardı. O 1200 sayfalık kitabı bitirmenin ne kadar zaman aldığını ne siz sorun ne ben söyleyeyim; ama o zamanlar "umarım günün birinde bu versiyonu da çevrilir" diye düşündüğümü çok net hatırlıyorum. Ve işte o sansürsüz versiyon artık raflardaki yerini aldı.

Konuyu az çok herkes biliyordur; bir Amerikan üssünde geliştirilen ölümcül grip virüsü serbest kalır ve üsten kaçan bir aile yüzünden tüm dünyaya yayılmaya başlar. Felaketin bilançosu inanılmazdır, dünya nüfusunun %99'undan fazlası virüs yüzünden ölür. Hayatta kalan bir grup insan, gördükleri ortak rüyalar yoluyla 108 yaşındaki rahibe *Abagail*'in etrafında toplanır. Bir diğer grupsa doğaüstü güçlere sahip *Randall Flagg* liderliğinde toplanmaktadır. İyiliği temsil eden Abagail ile kötülüğü temsil eden Flagg'ın karşılaşması, iyi ile kötü için bir "mahşer" olacaktır.

Canan Kim'in nefis çevirisiyle yayınlanan bu kitap bence herkesin kitaplığında yer bulması gereken bir canavar. Umarım günün birinde King'in diğer kırpılmış romanlarının da eksiksiz halleri yayınlanır da ruhumuz ve kitaplıklarımız bayram eder. **–Eser**



TÜRK BİLİMKURGU FİLMLERİ

Birkaç sene boyunca 'İçimizdeki & Dışımızdaki' her şeyi aktardıktan sonra, biraz daha derinleri eşelemek istedik. Bundan sonra her ay kıyıda köşede kalmış, hiç görmediğimiz, görsek bile unuttuğumuz, ait olduğu türün en kült örneklerini ileteceğiz size. Dergi toplantısı esnasında ağzımızdan çıkıveren "Turist Ömer Uzay Yolunda çok iyiydi yaa, şşşt mister sıpak" cümlelerinin bu noktaya geleceğini kim tahmin ederdi ki?



Turist Ömer Uzay Yolunda

"UZAY SİGARASI DA İYİYMİŞ. DUMANALTI OLMAZSAK İYİDİR..."

Mahallemizin en harbi delikanlısı Ömer abimizin Turist sıfatını hak etmesi öyle çok kolay olmadı. Afrika senin, Cihangir benim gezip tozan, hastası olduğumuz komşu kızını illa ki koluna takan abimiz, sonunda leyleği de yatağa atıp atmosferin dışına çıkmayı beceriyordu. Herkesin eve kapanıp bir yandan çekirdeğin tuzuyla dudaklarını şişirerek, Kaptan Kirk ve Mr. Spock eşliğinde evrenin derinliklerini keşfettiği yıllardı… Fakat sonunda bizden biri Atılgan tayfasına katılıp Spock'ın bütün "mantık" ezberini bozmayı başarmıştı. Kompitere haftalık Toto sonuçlarını soran abimiz, gişe filmleriyle dalga geçen ZAZ ekibinden seneler önce Hollywood'a kapağını takmıştı bile. Turist, film boyunca raconu öyle bir keser ki değil filmin kötü efektleri ve abartılı oyunculuklarıyla dalga geçmek, son sahneye kadar Ömer abimizin Amerikan mandasına verdiği ayarı izleriz. Belki onların ışınlama teknolojisi vardır, ışık hızını çoktan aşmışlardır ama "Alooo Spak! Yazaneye bak" lafını da paşa paşa yerler… Biz de keh keh gülerken ciğerimizin yağlarının aşağılara doğru kaydığını hissederiz. Mekân uzaydır ama bitirim kahramanımız tüm kalenderliğiyle tüm ekibi de toparlar bir yandan. Yine de hakkını yemeyelim, Tuz Canavarı ve özellikle Kompiter, filmin öne çıkan karakterleri arasındadır… Ve evet, Uhura'nın her zaman hastasıyızdır.

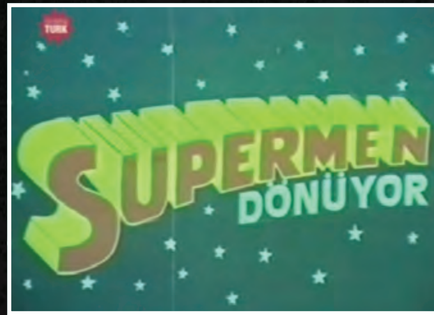
Dedik ya, o burnundan kıl aldırmayan Spock bile "tepkileri insanınkini andırıyor ama anası başka, babası başka gezegenden olmalı" diyerek tüm mantık silsilesinin altında kalırken takvimler 1973'ü gösteriyor ve usta Sadri Alışık, Turist Ömer'i son kez canlandırıyordu. **–Faruk**

Süpermen Dönüyor

ANASININ YOLLUK VERDİĞİ BİR SÜPER KAHRAMAN

Soğuk Savaş ertesi Türkiye'nin safını belli ettiği yıllarda ağzımız yüzümüz süper kahraman içinde kalıyordu. Yeşilçam'ın Klink'ten Örümcek Adam'a kadar ne varsa, Eminönü'nde üretilmiş kıçtan düşen penye kostümlerin çay ve sigaradan yorgun düşmüş figüran bedenlere giydirilip canlandırıldığı furyanın tam göbeğinde ışıl ışıl parlayan bir film vardı. *Süpermen Dönüyor*, talihsiz bir şekilde kahramanımızın nereden döndüğü konusunda bir bilgi vermese de, içine naiflik katılmış bambaşka bir seyirlik sunuyor bizlere. Bizim sokağın tam göbeğine düşmüş ve "roket gibi bir şeyin içinde bulunan" Süpermen, tamamen bir "Tayfun" olarak yetiştirilmiş ve ailesinin yanından ayrılırken yanına yolluk bile verilmişti. "Türk işi Süpermen" ucuzluğuna kaçmadan izlemeyi denediğimiz noktada da, Christopher Reeve'li filmde Marlon Brando tarafından canlandırılan Jor-El'i canlandıran abinin ağzında diş olmaması maalesef bütçe sorununun altını çiziyordu. Ammaa… Süpermen'i canlandıran





Tayfun Demir cidden 2 metrelik boyu ve renkli gözleriyle en azından biçimsel olarak rolünün hakkını veriyordu. Gelgelelim Tayfun Demir, neredeyse tüm hislerini tek bir mimikle karşılamaya çalıştığı için oyunculuk yönünden sınıfta kalıyordu. Tayfun'un İstanbul semalarında uçması, pelikül açısında pek bir garip görünse de, Yeşilçam'ın inandırıcılık standartlarının altına inmiyordu. Filmin kadrosu da 1979 için gayet yıldızları geçidi gibiydi: Yıldırım Gencer, profesör rolünde Eşref Kolçak ve esas kızımız Güngör Bayrak'lı kadro hiç de fena sayılmazdı. Yönetmenliğini Kunt Tulgar'ın yaptığı bu güzelim film, kamyonu önüne geçerek değil, frenine basarak durduran Süpermen portresiyle aklımıza kazındı. **–Faruk**



Uçan Daireler İstanbul'da

GÖKDELEN YERİNE MİNAREYE GİREN UFO'LAR

Hep komiklik, hep şakalar olacak değil ya… İlk ciddi bilimkurgu filmlerimizden biri 1955 tarihli Uçan Daireler İstanbul'da adlı filmdi. Günümüzde çok az kişi tarafından bilinse de, çekildiği tarih için medar-ı iftihar denebilecek görsel efektlere ve kostümlere sahip film, Hollywood'un Ed Wood ile dalga geçtiği yıllarda, resmen bir şaheser sayılabilirdi. Her ne kadar ters köşeye yatırıp bir dansözün göbek atma sahnesiyle açılsa da, senaryosu ve oyuncuları hiç de fena değildi. Gayet samimi bir emekle çekildiği her halinden belli olan Uçan Daireler İstanbul'da, belki de karakter isimleri yüzünden çok da ciddiye alınası bir profil çizememiş. Şapşal ile Kaşar adlı bir muhabir, bir de fotoğrafçının Merih'ten gelen uzaylılarla uğraştığı film, görece oturaklı bir düzleme oturuyor ve son dönem Türk komedi filmlerinde fazlaca mizah malzemesi edilen unsurlarla pek uğraşmıyordu. Filmi edinmek oldukça güç ancak küçük bir Youtube araştırmasıyla mucizeler yaratabilirsiniz. **–Faruk**



Diablo Ivır Zıvırları

SADECE OYUNLA KURTULABİLECEĞİNİZİ Mİ SANIYORDUNUZ? –ÖMER AKDAĞ

Çizgi Romanlar



tinyurl.com/ogzdblczr1

30 $

Tales of Sanctuary

İçinde druid odaklı Rage, barbarian odaklı Hand of Naz ve paladin odaklı Hatred's Bride adında 3 kısa hikâye barındıran, tek ciltlik bir çizgi roman Tales of Sanctuary. Niyeti hikâye anlatmaktan çok Sanctuary'i anlatmak ve tanıtmak.

Sword of Justice

Diablo II'deki olaylardan 20 yıl sonra, Diablo III'ün hemen öncesinde geçiyor Sword of Justice. Genç bir savaşçı olan Jacob'ın, ödül avcılarından kaçarken bir mağarada baş melek Tyrael'in kılıcını bulmasını ve hayatta kalma savaşını anlatıyor. Toplam 5 ciltten oluşacak serinin henüz ilk iki cildi çıkmış durumda ve bu yıl içinde kalanların da çıkması bekleniyor. Hikâyesinin Diablo III ile direkt bağlantılı olduğu düşünülünce, gayet okunası olduğunu söyleyebiliriz.



tinyurl.com/ogzdblczr2

2$ x3

Giyim Kuşam



Demon Hunter Paltosu

Bu da duyurulmuş ama henüz piyasaya çıkmamış bir ürün. Ama bu seferki özellikle de benim gibi Demon Hunter'cılara "keşke çıksaymış be" dedirten cinsten. Kendisini huzurlarınızda en şekil Diablo ürünü ilan ediyorum.



Mistress of Pain Çorapları

Bu çorap da aynı şekilde, duyurulup daha piyasaya çıkmamışlardan. Asıl olarak güzel bacaklı bayanlara yakışacak bir çorap olsa da Blizzard biz erkekleri gücendirmemek adına çorabı giyen bir erkeğin görselini de paylaşmış ve ne nazik bir firma olduğunu bir kez daha kanıtlamış :)



15 $

tinyurl.com/ogzdblgym1

Tişörtler

Diablo III sevginizi gururla üzerinizde taşıyabilmek için en güzel seçeneklerden biri Diablo III tişörtleri olsa gerek. Ama en güzeli de Diablo III'ün gizli Rainbow bölümünün tişörtü.



Yaka İğnesi

Blizzcon 2009 sırasında Twitter üzerinden bir yarışma düzenleyen Blizzard, takipçilerden Diablo III için bir unique item ismi önermelerini istemiş ve bunlardan 5'ini seçmişler. Her gün en iyi öneriyi yapan 10 kişiye (toplamda 100 kişiye) de bu tatlı yaka iğnelerinden dağıtmışlar.



Kemer

Satışa çıkarılacağı, geçtiğimiz sene duyurulan ama henüz piyasada görülmeyen bir ürün. Tam da takıp metal konserine gitmelik.



Tyrael Sweatshirt'ü

Bir diğer duyurulup da henüz piyasaya sürülmemiş ürün. Melek gibi değil, baş melek gibi adamım diyorsanız buyurun.



Hayranı olduğunuz oyunu sadece oynamakla yetinmeyen, kitaplarını okuyan, figürlerini toplayan, donanımlarını kullanan, gece lambasıyla uyuyanlardansanız ve de bu sevdiğiniz oyunun adı Diablo ise bu sayfaları okurken kâh çok eğleneceksiniz kâh içiniz gidecek. Biz biraz içi giden kesimdeyiz, bütün maaşı bu ürünlere yatırmayı düşünüyoruz. Her ne kadar büyük bir çoğunluğu Türkiye'de satışta olmasa da, yurtdışından satın alabileceğiniz yerleri kenarlarına iliştirdik ve sizi de kendi tarafımıza, Dark Side'a çekmeye hazırız. Tabii yeterince şanslıysanız etraftaki kitapçılarda ya da büyük oyuncakçılarda bazılarına denk gelmeniz de olası.



Kitaplar



tinyurl.com/ogzdblktp1

3 £

Demonsbane (2000)

Robert B. Marks

Entsteig'de iblislere karşı zaferle sonuçlanması gereken bir savunma planlanmaktadır ama gerçekleşen şey tek taraflı bir katliamdır. Siggard, kitabın ana karakteri, gözlerini açtığında kendisini tanımadığı bir yerde bulur. En son hatırladığı Entsteig'deki savunma hattında yer aldığıdır ve savaştan sonraki 2 gün hafızasından silinmiştir. Demonsbane, Siggard'ın kayıp geçmişini aramasının ve gizemli var oluşunun anlatıldığı bir kitap.



tinyurl.com/ogzdblktp2

15 TL

Legacy of Blood (2001)

Richard A. Knaak

Norrec Vizharan bir hazine avcısıdır. Bir gün hayallerinin ötesinde bir hazine keşfeder; efsanevi Kana Susamış Savaşbeyi Bartuc'un zırhı. Ancak zırh lanetlidir ve yavaş yavaş Norrec'in ruhunu ele geçirmeye başlar.

Legacy of Blood Türkçeye de *Bartuc'un Mirası* adıyla çevrilmiştir. Bir de güzelliği/kötülüğü ayrı mevzu da, kitabın hep Diablo havasını en az yaşatan kitap olduğu söylenir.



tinyurl.com/ogzdblktp3

15 TL

Black Road (2002)

Mel Odom

Yıllar önce terk ettiği kasabası Bramwell'e geri dönen Darrick, bıraktığından çok farklı bir yerle karşılaşır. Karanlık ve korkutucu bir şey kasaba halkını ağına düşürmüştür, çok eski ve çok sabırlı bir şey... Darrick, en iyi arkadaşının da ölümüne yol açan Kabraxis'in tuzağına kendisi de düşmeden onu avlamaya çalışacaktır. Black Road da *Siyah Yol* adıyla Türkçeye çevrildi. Aksiyon dolu akıcı anlatımıyla övülen bir kitap.



tinyurl.com/ogzdblktp4

15 TL

The Kingdom of Shadow (2002)

Richard A. Knaak

Efsaneler Ureh adında eski bir şehirden bahseder. Birçokları Ureh'in cennetin kapısı olduğuna inanır. Ve denir ki her iki bin yılda bir kez Ureh yeniden doğar ve zenginliklerini, onların peşinde koşacak kadar cesur olanlarla paylaşır. Ancak bu anı beklemiş olan Quov Tsin ve kiraladığı paralı askerler Ureh'in bir rüyadan çok bir kâbus olduğu gerçeğiyle yüzleşecektir. Türkçeye *Gölge Krallığı* adıyla çevrilen kitap Necromancer ve Paladin sevenlere özellikle önerilir.



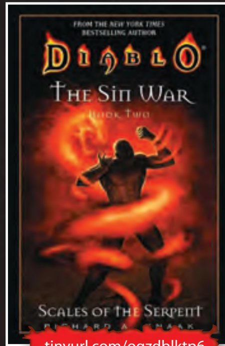
tinyurl.com/ogzdblktp5

10 $

Moon of the Spider (2006)

Richard A. Knaak

Lord Aldric Jitan, Tristram'ın düşüşünden beri uyumakta olan eski bir kötülüğü uyandırmayı aklına koymuştur: Diablo'nun hizmetkârı Astrogha'yı. Artan karanlığı hisseden necromancer Zayl de olayın içyüzünü araştırmak ve bu kötülüğe bir son vermek için çabalamaya başlar. Moon of the Spider, The Kingdom of Shadow'un bir nevi devamı niteliğindedir ve hikâyesi, oradaki ana karakterlerden Zayl ve Humart'ın etrafında geçer.



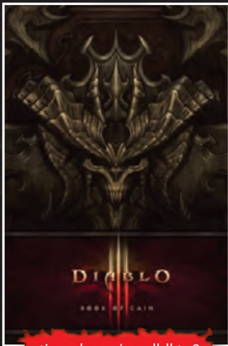
tinyurl.com/ogzdblktp6

8 $

The Sin War I-II-III (2006-2007-2007)

Richard A. Knaak

Üçleme, oyunların 3000 yıl öncesinde geçmekte. Eski güçlerini kaybetmiş Nephalemler'in içlerindeki gücü uyandırıp cennete karşı savaştırmayı planlayan Lilith, Uldyssian adında basit bir köylüyü kuklası olarak seçer. Uldyssian onu ya yok etmek isteyen ya da kendi tarafına çekmek isteyenlerin arasında kalacak ve iki zıt kutbun arasında dengeyi bulmaya çalışacaktır.



tinyurl.com/ogzdblktp9

35 $

Book of Cain (2011)

Decard Cain'in ağzından yazılmış bir kitap Book of Cain. Diablo II'de yaşanmış olayları (ve tabii daha fazlasını), iblislerle melekler arasında geçen ekstra hikâyeleri anlatıyor. Sonrasında da Lord of Destruction'dan Diablo III'e kadar geçmiş olan 20 yılda neler olduğunu özetliyor. Diablo hayranlarının öncelik vermesi gereken, çok şey anlatan bir kitap.



tinyurl.com/ogzdblktp10

17 $

The Order (2012)

Nate Kenyon

Yeni çıkmış taze kitap, Decard Cain'in efsanevi Horadric Cell'in kalıntılarını bulmak için çıktığı yolculuğu, bunu yaparken de bilgeliği ve tecrübesiyle etrafındakilere doğru yolu gösterme çabasını konu almakta.

Donanım



Steelseries Diablo III Gaming Mouse

Şık tasarımıyla göz okşayan Diablo III Gaming Mouse, 7 adet programlanabilir tuşa sahip. Böylece yeteneklerinizi istediğiniz tuşa atayıp tek elle oyun oynayabilir, diğeriyle kahvenizi içebilirsiniz (bkz: Diablo kupası). Farenin bir diğer dikkat çeken özelliği de 10 milyon tıklama garantisine sahip olması (normal bir farenin ömrünün 3 katı). Diablo'nun dünya üzerinde fareye en çok tıklamayı gerektiren oyunlardan biri olduğunu göz önünde bulundurursak, Blizzard düşünceli davranmış diyebiliriz.



Steelseries QcK Diablo III Mousepad

Birçok turnuva oyuncusunun da kullandığı Steelseries QcK mouse pad'lerin Diablo III versiyonları da oyunun meraklılarının ilgisini çekebilecek ürünlerden. Pad, hassas kullanım için özel üretilmiş üst yüzeye ve hiçbir yüzeyde kaymaması için geliştirilmiş alt yüzeye sahip. Diablo III logolusunun yanı sıra Barbarian, Witch Doctor, Demon Hunter ve Monk tasarımları da mevcut (Wizard yok!).



Steelseries Diablo III Headset

Teknik olarak Steelseries Sibera V2 kulaklık setinin Diablo III tasarımlısı olan bu set, ses kalitesiyle ve rahatlığıyla kendinden söz ettiriyor. Mikrofonu kulaklıkların olduğu yere yerleştirebiliyorsunuz ve bu sayede kullanmadığınız zamanlarda rahatsız etmiyor. Yanında gelen programla ekolayzır ayarları rahatlıkla yapılabiliyor, kablosunun üzerindeki mute tuşuyla da sesler tek hamlede kısılabiliyor. Alınabilecek en iyi (ve en pahalı) kulaklık setlerinden birisi kendisi.

Battle.net Authenticator Diablo III Edition

Battle.net hesabına girmenin en güvenli yolu olan authenticator'ın da Diablo III tasarımlısı bulunmakta. Ancak henüz Avrupa'da satışa sunulmadı.

Sanayi Devrimi (Diablo Özel)



Diablrgrl Peluşu

Bütün Diablo sevenlerin arzu nesnesi hâline gelebilecek bu cehennemden fırlamışçasına ürkünç yaratık figürü Blizzcon 2011'de satılmış ve bir daha da gören olmamış. Korkunç olduğu kadar gizemli de kerata.



Gece Lambası

Gece lambasız uyuyamayanlardan mısınız? Çözüm basit! Diablo gece lambası sayesinde artık gece lambasıyla da uyuyamayacaksınız. Tatlı kâbuslar!



Plaj Havlusu

Bilgisayarınızda Diablo III varken denize girip güneşlenebileceğinize inananlardansanız (vah vah) Diablo plaj havlusu sizin için biçilmiş kaftan. Bir taraftan güneşin tadını çıkarırken bir taraftan da plajda terör estirebilirsiniz, hem de Lord of Terror...



Stres Topları

Hell-Inferno çok mu zor geldi? Kırılgan Demon Hunter'ınız bir dokunuşta ölüyor mu? Ya da hardcore karakteriniz mi öldü (amanın)? Klavyenizi monitörünüzle kombine etmeden önce Diablo stres toplarını deneyin!



Diğer



FRP'ler

Diablo evreninden yola çıkarak hazırlanmış birkaç tane DnD uyarlaması da mevcut ancak bunlar pek de iyi eleştiriler almış eserler değil. Bir de bu FRP'lerde yaşanan olayların canon olup olmadığı (yani asıl hikâyenin dahilinde olup olmadığı) konusunda Blizzard bir şey söylemiyor. Yine de çoğu hayran tarafından canon olmadığı varsayılmakta.



15. Yıl Müzik CD'si

Her üç oyundan da seçmece müziklerin bir arada olduğu, 15. yıl şerefine hazırlanmış bir toplama CD. Matt Uelmen'in eskimeyen tıngırtılarını sevenlere.



Overthrown

Diablo III için çıkan ilk ve henüz tek figür olan Overthrown, Diablo'nun kurukafası üzerinde dikilmekte olan, iki elinde birer balta tutan bir barbarian'ı resmediyor. Side Show ürünlerinin tamamında olduğu gibi figürdeki özen ve ayrıntı göz yaşartıcı seviyede. 2009 yazında 300$'a satışa çıkarılan 750 adet ürün iki günde tükenmiş. Şu an e-bay'de bulunabiliyor (tabii 300$'ın birkaç yüz dolar üstünde fiyatlara).

iPhone Kapağı

Tyrael, Barbarian, Demon Hunter, Witch Doctor ve Monk tasarımlarına sahip olan (nedir bu Wizard'ı dışlama politikası ey Blizzard? Oyundan çıkaracaksınız da ona hazırlık mı yapıyorsunuz?) resmi iPhone kapakları da bu telefonu kullanan arkadaşların hoşuna gidebilecek ürünlerden. Duyduğuma göre Monk tasarımlıyı alırsanız telefona rünler yükleniyor ve telefonun direnci artıp kırılması zorlaşıyormuş.





Diğer Action Figürler

Kendinizi Diablo III ile sınırlamak istemiyorsanız daha öncesinde çıkmış sayısız resmi ya da resmi olmayan figüre bir göz atabilirsiniz. Özellikle resmi olmayanlarda çok saçma projelerle göz göze gelebiliyor olsanız da çok başarılı çalışmalar da var.



Poker Seti

Kartlarından çiplerine kadar harika Diablo illüstrasyonlarıyla dolu, gerçekten çok şık, insanı kumarbaz haline getirme potansiyeline sahip komple bir poker seti... Ortaya da bahis olarak legendary item falan koymak gerekir ki atmosfer tamamlansın. Flush topladığınızda çeşitli Lore cümlelerinin oluşması da güzel bir ayrıntı olmuş.

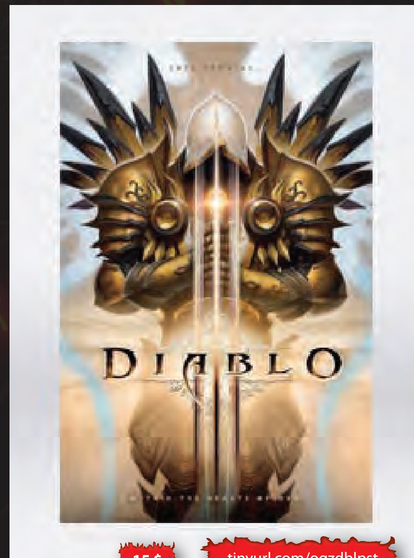


Takvim

Diablo oynarken hangi ayda olduğunuzu unutmak istemiyorsanız bir takvim şart (günlerden zaten geçtim). Takvim şahane Diablo illüstrasyonlarıyla dolu.

Posterler

Bir fikri mülkün posterleri, olmazsa olmazlardandır. Resmi olmayan elbette sınırsız seçenek var önünüzde. Ancak direkt Blizzard Store'dan elde edebileceğiniz Diablo ve Tyrael posterlerinin havasını yakalamak da gerçekten zor olur.





Kahve Kupası

Bu kupayı bir an sanayi devrimine yollamayı düşündüysem de tasarımı görünce saygılarımı sundum kendisine. Canlanmak için kahvenizi The Skeleton King figürlü kupayla içiniz (öyle).



Çağrı Çankaya

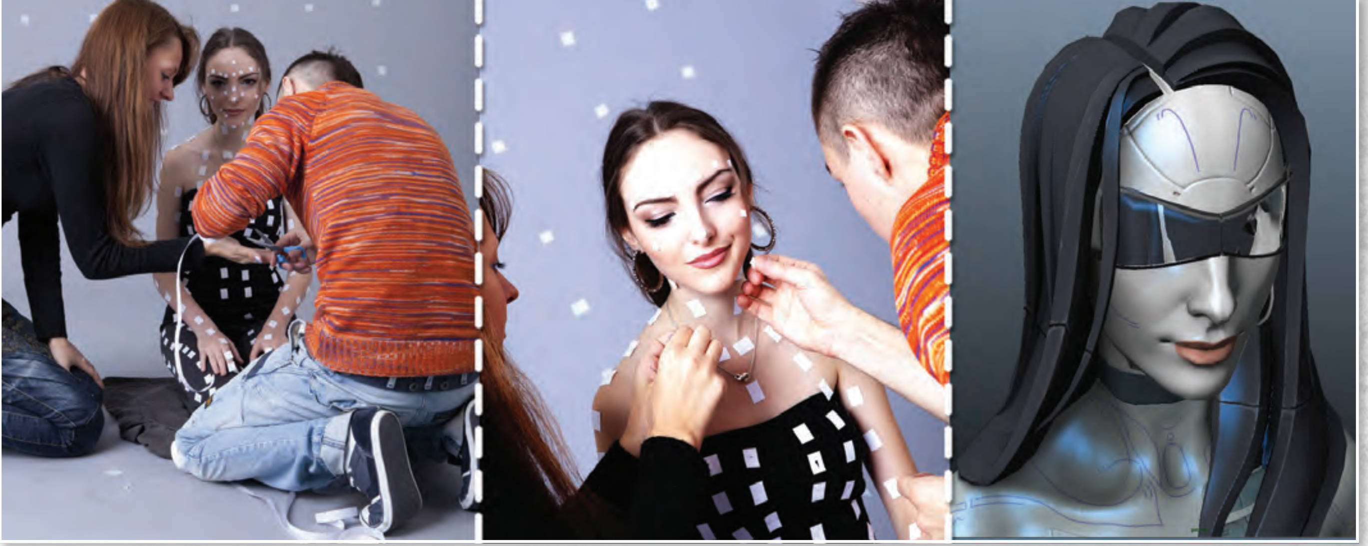
MODERN ZAMANLAR SEYYAHI –DAMLA PINAR GÖK

Baştan uyarayım, ben bu adamı çok kıskandım… Senelerce hayalini kurduğumuz, "alıp başını gitmek lazım" hayalini gerçekleştiren, üniversiteyi bitirdikten sonra cebinde beş kuruş olmadan ülke ülke gezen ve gittiği ülkelerde bulduğu işlerle hayatta kalmayı başaran biri Çağrı. Ya da başka bir deyişle "başka bir hayat mümkün mü" sorusunun canlı bir cevabı. Toplumun dayattığı "doğruların", "konu komşu ne der"in, eğitim sisteminin basmakalıplarının çok ötesinde, iş hayatına alternatif bir başlangıç yapan Çağrı'nın hikâyesini bir de kendinden dinleyelim istedik. Ve evet, söyleşinin sonunda aklımda "30'dan sonra da olur mu yaa" vardı.

Önce biraz kendinden bahseder misin? Kimsin, nesin, neler yaptın bugüne kadar?
Ocak 84 doğumluyum. 5 yaşında oyunlarla tanıştım ve oynamayı hiç bırakmadım. Bitirmeden başından kalkmadığım, saatlerce oyun oynadığım günler çok olmuştur. Hardcore oyuncuyum diyebiliriz. Güzel Sanatlar Lisesi resim bölümünden mezun olduktan sonra Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde grafik tasarım okudum. Okurken bir oyun dergisi ve grafik tasarım dergisinde sertbest yazarlık yaptım. Birçok ulusal ve uluslararası workshop'a katıldım ve ödüller aldım. Bir dönem Ukrayna'da bulunan GSC Game World'de bir strateji oyunu üzerinde çalışma fırsatım oldu. Daha sonra Türkiye'ye dönüp tekrar reklam sektöründe art direktör olarak çalışmaya devam ettim ve birçok büyük marka için reklam kampanyaları hazırladım. Yıllar içinde aradığım ve hayalini kurduğum şeyin tam olarak bu olmadığını düşündüm, işi bıraktım ve hayallerimin peşinden koşmaya karar verdim. Dünyayı dolaşmak; hem de parasız, sadece tasarım yeteneklerimi kullanarak hayatta kalacağım bir serüven. Şu an halen bunu yapıyorum ve çok mutluyum.

Kendi adıma konuşmam gerekirse tam olarak hayalini kurduğum şeyi yaşıyorsun aslında. "Parasız olarak dünyayı dolaşmak" kısmını biraz açabilir misin? Nasıl böyle bir karar verdin? Nasıl uygulamaya geçirdin?
Hiçbir birikimim olmadan ve yanıma sadece acil bir durumda ülkeye geri dönmeme yetecek bir acil durum parası alarak yola çıktım. Amacım sadece tasarım yeteneklerimi kullanarak hayatta kalmak ve bir dünya turu yapmak. Fikir uygulamaya geçmeden 1 yıl öncesinden aklımdaydı ancak başlarda bana bile inandırıcı gelmiyordu. Zaman içerisinde fikri geliştirip yola çıkmaya karar verdim. Çünkü bir şeyler eksikti hayatımda. Onları bulmak istiyordum ve bu son şansımdı. Kız arkadaşım yoktu, hasta bakmıyordum, yardımıma ihtiyacı olan biri yoktu, banka kredisi ödemiyordum, ev sahibi değildim; yani beni tutan pek bir şey yoktu. O yüzden *ya şimdi ya asla* diyip işimi hiçbir birikim yapmadan bıraktım. Kendimi eve kapadım ve bir blog kurdum. Dünyanın çeşitli yerlerinden reklam ve tasarım şirketlerine projemi anlatan 1400'ün üzerinde e-mail attım. İlk rotayı oluşturmak biraz zaman aldı. Şirketlere kendimi inandırmak ve bana güvenmelerini sağlamak, elde bir şey yokken oldukça zordu. Çevremde bile başta kimse bana inanmadı. Babam dinlemek bile istemedi, birçok arkadaşım 2. ülkeden öteye gidemeyeceğimi söyledi, doktorum 3 hafta sonra döneceksin dedi, birçok ünlü tasarımcı bunu başarmanın mümkün olmadığından ve dünyanın içinde bulunduğu ekonomik krizlerden bahsetti. Ama ben hiçbirini dinlemedim.

Çok zor bir karar vermişsin. Kıskançlığımı biraz fazla belli ediyorum sanırım ama bence 30'lu yaşlara gelmeden, hayatın o sıkıcı ve tek tip karmaşasına girmeden önce yaşanan bu tip bir "alıp başını gitme", "hayatta kalma" dönemleri çok önemli. Bu kararın sana, bugün olduğun kişiye dönüşmene ne gibi etkileri oldu sence?
Yolda çok değiştim, bu bir gerçek. Yola çıkmadan önce resmen başka biriydim. Yolun sonunda nasıl biri olacağımıysa iple çekiyorum. İşin ilginci, yolun sonu neresi ya da ne zaman onu da bilmiyorum. Tek bildiğim gidebildiğim kadar gidecek olmam. Bir insanı geliştirmek için bu şekilde bir seyahatten daha üstün bir yol düşünemiyorum. Her açıdan çok şey öğreniyor, çok şey yaşıyorum. Keyifleri ayrı, zorlukları ayrı şey katıyor. Hiçbir şeyden korkmaz oldum mesela. Risk almak, mücadele etmek, sabır hepsi var bu projenin içinde. Bazen çok zorlu durumlarla karşılaşıyorum ama hiç sükunetimi bozmuyorum. *Tamam* diyorum *nasılsa ölmeyeceğim* ve *bir şekilde bunu da atlatacağım*. Bu kadar



zorlu bir yolculuğun insana kattıkları gerçekten çok büyük. Bunun kötü bir yanı da var aslında. Bazen insanların çok büyük sorun olarak gördükleri şeyler bana çok basit geliyor. Bu sefer ilgilenmiyormuşum ya da onların dertlerini önemsemiyormuşum algısı olabiliyor. Artık buna da dikkat etmeye çalışıyorum çevremde.

Gittiğin ülkelerde neler yapıyorsun? Nasıl para kazanıyorsun?
Grafik tasarım ya da illüstrasyon yeteneklerimi kullanabileceğim her işe açığım. Genelde reklam ajansları, tasarım şirketleri ya da oyun stüdyolarında çalışıyorum. Her ülkede tasarım yapıyor, karşılığında kazandığım parayla hayatta kalıyorum. Şirket ya da iş seçmiyorum. Neresi davet ederse gidip orada çalışıp yoluma devam ediyorum. Bu dünyaca ünlü network bir reklam ajansı da olabilir, yeni açılmış butik bir tasarım ofisi de.

Nasıl bir hayat sürüyorsun peki gurbet ellerde? 1 haftan nasıl geçiyor mesela?
Açıkçası her gittiğim ülkede ve şirkette bu değişiyor. Bir yerde bolluk içerisinde iyi bir maaşla yaşarken bir başka yerde daha zorlu bir hayat sürebiliyorum. Zorludan kastım maddi olanaklar da olabilir, bulunduğum ülkenin yemekleri ya da kültürel durumu da olabilir. O yüzden 1 haftam her zaman farklı geçiyor. Kulağa zorlu gibi geliyor ama bu projenin güzel tarafı da bu; her gün yeni bir macera :) Gene de şu bir gerçek ki hiçbir yerde tatile gelmiş tursit gibi yaşamıyorum. Gittiğim her yerde oranın vatandaşı gibi yaşamak benim için önemli. 5 yıldızlı otellerde kalmıyor, lüks restoranlarda yemek yemiyorum. Halk neredeyse ben de oradayım. Oranın kültüründe ne varsa ben de onları yapıyorum. Asya'da bazı lokantalar benim yabancı olduğumu görünce çubuk yanında çatal bıçak da getiriyor. Dokunmuyorum bile. Çinliler çubukla yiyorsa ben de çubukla yemeyi öğreniyorum. Hintliler yol kenarında çişini mi yapıyor? Ben de yapıyorum. Tuvalet yoksa ne yapabilirsiniz? Bu bakımdan yol sizi oraya ait olmaya hep zorluyor. Zaten bir gezginle bir turist arasındaki en önemli fark budur. Turist yabancı ülkeye gider ama kendi ülkesindeki gibi yaşamaya çalışır; Starbucks'tan kahve alır, Mc Donald's'ta yemek yer. Örneğin Çin'de beklediğimden çok daha fazla para kazandım ama şu an Bali'deyim ve burada haftada 75 dolar kazanıyorum :) Bu parayı burada bir günde harcayan tursitler var.

Bir de tabii Avrupa Birliği vatandaşı değilsin diye tahmin ediyorum, yasal izinleri nasıl hallediyorsun?
Halis mulis Türk vatandaşıyım :) Tabii böyle bir projeyi bir Türk olarak başarmanın da ayrı bir önemi var. Malum Türkler için seyahat etmek o kadar da kolay değil. İş ararken ağırlığı vize istemeyen ülkelere veriyorum ki başım çok ağrımasın, eğer vize isteyen bir ülkeden beni çağıran varsa o zaman da bir yolunu bulup vizeyi alıyorum. Şu ana kadar gittiğim ülkelerden 4 tanesi için vize almam gerekti. Asya'da Türkiye'den vize istemeyen çok ülke var ki. Tabii bir de yola çıkınca uzun süre Türkiyeye dönmüyorum, bazı ülkelerse çok ileri tarihe vize vermiyor. Haliyle önce bu ülkelere gitmek gerekebiliyor. O zaman da rotanız saçma bir hale gelip fazla pahalı olabiliyor. İşte tüm bunların planlanması büyük bir iş aslında. Ama istedikten sonra yapılıyor. Ben her zaman problem varsa çözümünün de var olduğuna inanırım. Avrupa'ya daha başlamadım. Şu an içinde bulunduğum 2. parkurumu bitirince İstanbul'da kısa bir mola verip gerekli vizeleri alacağım.

Okuyucularımız arasında mutlaka Interrail, Erasmus yapmak ya da farklı bir ülkede birkaç sene geçirmek isteyenler vardır diye tahmin ediyorum. Ne gibi tavsiyeler vermek istersin bu konuda? Nelere hazırlıklı olsunlar?
Ben ikisini de çeşitli nedenlerle yapamamıştım ama yapmak isteyenlere tavsiyem eğer benim gibi yollarda para kazanmayacaklarsa hazırladıkları bavulun içindeki kıyafetleri ve eşyaları yarı yarıya boşaltsınlar. Kesinlikle dolu bir bavulla gidilmemeli. Gidilen ülkenin sizi değil oranın vatandaşını rahat ettirmek için tasarlandığını unutmamalılar. Bu biraz kişisel tercih olabilir ama turistik mekânlardan ziyade halkın tercih ettiği yerlerde zaman geçirmek kültürü anlamak için daha faydalı olacaktır. Yani Çin'e gidip Mc Donald's yerseniz bence yanlış bir şey yapmış olursunuz :)

Çok teşekkürler bu keyifli sohbet için. Bali'de bol şans :)
Ben teşekkür ederim.



Another

FELAKETE ÇOMAK SOKMAK -İPEK CEVAHİR

Nedense okullar animelerde ve mangalarda birbirlerine korku hikayeleri anlatan gençlerin favori mekanlarındandır. Uzakdoğu şehir efsanelerinde özellikle bir yerin "Yedi Sırrından" bahsedildiğine mutlaka rastlamışsınızdır; ki bazı serilerde yedi sırra yapılan göndermeleri şaka olarak da olsa duyarız.

Another'da ise böyle bir okul efsanesinin yakasını bırakmadığı talihsiz bir sınıfın başına gelenleri izliyoruz.

Söylentilere göre Kuzey Yomiyama Okulu'nun 3-3 sınıfında 26 yıl önce Misaki adlı çok sevilen bir öğrenci hayatını kaybeder. Sınıf arkadaşları ve öğretmenleri ise Misaki'nin anısına mezuniyete kadar hep aralarındaymış gibi davranmaya devam ederler, hatta mezuniyetlerinde bile Misaki'ye bir koltuk ayrılır. Bunun iyi bir yere gitmeyeceğini bu noktada hepimiz tahmin edebiliriz sanırım. Efsaneden 26 yıl sonra, 1998 baharına geçen seride, Sakakibara Kouichi adlı bir genç kasabada yaşayan büyükanne ve büyükbabasının yanına taşınarak Kuzey Yomiyama'nın 3-3 sınıfına geçiş yapar. Herkesin varlığını görmezden geldiği sınıf arkadaşı Misaki Mei'yle tanışan Sakakibara, sınıftaki herkesin şüpheli tavırları, sorgulandıklarında konuyu değiştirmeleri, duymazdan gelmeleri, zaman zaman onu uyarmaya çalışmaları gibi davranışları sonucu sınıftaki bu havanın sebeplerinin peşinden gitmeye başlar.

Evet, bir nevi kaşınır aslında. Son dakikaya kadar sınıfını değiştirmesini ya da taşınmasını istediğim başka ana karakter olmamıştır sanırım.

Serinin pek herkese hitap etmeyeceğini belirtmekte fayda var. Özellikle konunun kısa sürede aşırı kanlı ve sinir bozucu bir hal aldığını düşünürsek her bünyeye hitap etmiyor Another. Ancak korku-gerilim türü serilerden hoşlanan biriyseniz kesinlikle kaçırmayın.

FINAL DESTINATION'A BAĞLIYORUZ

Another'ın zaman zaman yavaşlayan bir gidişatı olmasına rağmen olayların anında beklenmedik şekillerde değişebildiği gidişatı, izleyiciyi sürekli merakta bırakıyor. Doğaüstü olaylar olsa da sırların açıklanmaya başlamasıyla birlikte bir çok soruya tatmin edici cevaplar alabiliyoruz. Bazı korku öğesi klişeleri ise elden bırakılmamış; mesela ürkütücü bebekler, en uygun zamanda kesilen telefon bağlantıları ilk başta şanslarını fazla zorluyorlarmış gibi bir his yaratmıştı bende ama hikaye gelişip de her sahneden bir gariplik beklemeye başlayınca bunlar bile yetiyor.



Anime serisi, Yukito Ayatsuji'nin 2009'da yayınlanan romanından uyarlanıyor. Romanda hikaye sona ermiş olsa da Yukito Ayatsuji hem bir yan hikaye, hem de bir devam kitabı planladığını açıkladı.

P.A. Works'ün başarılı bir iş çıkarttığı animenin karakter tasarımları Haruhi Suzumiya, Shakugan no Shana gibi serilerin orijinal illüstrasyonlarını yapan Noizi Ito tarafından tasarlanmış. Ito'nun tarzını sempatik bulmuşumdur ama Another için romanın kapağındakine yakın, daha farklı bir tarz da güzel olabilirmiş. Buna rağmen izlerken yersiz bir sevimlilik yaratılıp da gerilim havasının kaçırılmadığından emin olabilirsiniz. Serinin karanlık atmosferinde karakterler hiç sırıtmıyor.

Romanın animesinin yanında bir de Kiyohara Hiro tarafından illüstrasyonları yapılan 4 ciltlik bir manga adaptasyonu var. Animeye göre daha ciddi tasarımları olan manganın en büyük farkı, konunun romandan ve animeden biraz değişik bir yol izlemesi. Olaylar sonunda aynı cevaba bağlanıyor ancak işleniş biçimleri, hatta bazı yerlerde hayatta kalan ya da kurtulamayan karakterlere kadar çok büyük değişiklikler var. Manga adaptasyonunun Mayıs sonunda Japonya'da çıkacak limited edition versiyonunda ise animenin "Episode 0" adlı ekstra bir bölümü verilecekmiş. Romandan olmayacak bölümde Misaki Mei'nin, anime serisinin başladığı yere kadar olan hikayesini izleyeceğiz.

Son olarak; gerilim ve gizem dolu bir hikaye dönecek ve biz bunu film olarak görmeyeceğiz? Tabii ki romanın live-action filmi de yolda. Takeshi Furusawa'nın yönettiği filmin Japonya'da Ağustos başında gösterime girmesi planlanıyor.

Seriyi izleyeceklere iki tavsiyem var: Birincisi DVD ya da Blu-ray sürümlerini edinmeniz çünkü televizyon serisinde bazı sahneler karartılarak sansürlenmiş. İkincisi ise imkanınız varsa tek seferde izlemeniz. Gerilimin tadına varmak, açıklamaları birbirine daha iyi bağlamak, detay kaçırmamak için en heyecanlısı tek seferde izlemek.

Bundan sonrasında izeyicileri teorileriyle başbaşa bırakıyorum. Bakalım dönen gizemlerin ne kadarını son bölümden önce doğru tahmin edebileceksiniz.







Steins;Gate Filmi

Geçen sene televizyon serisinin sonunda duyurulan Steins;Gate'in filmi hakkında gelişmeleri bir süredir bekliyoruz. En son gelen haberlere göre filmin Japonya'da bu sonbaharda gösterime gireceği kesinleşmiş durumda. Konusu hala açıklanmadı ama en azından serinin yeniden anlatımı olmayacağı konusunda rahatlayabileceğimiz söyleniyor.

Bu arada geçen ay bahsettiğim Robotics;Notes'ta, Steins;Gate'teki Nae'nin büyümüş halini göreceğimişiz. Nae, SG'teki kahramanların ev sahibi "Mr. Braun"un ara sıra gördüğümüz küçük kızıydı.

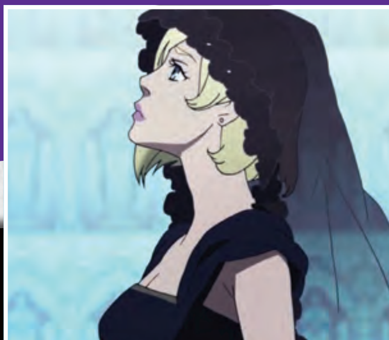
One Piece Z Filmi

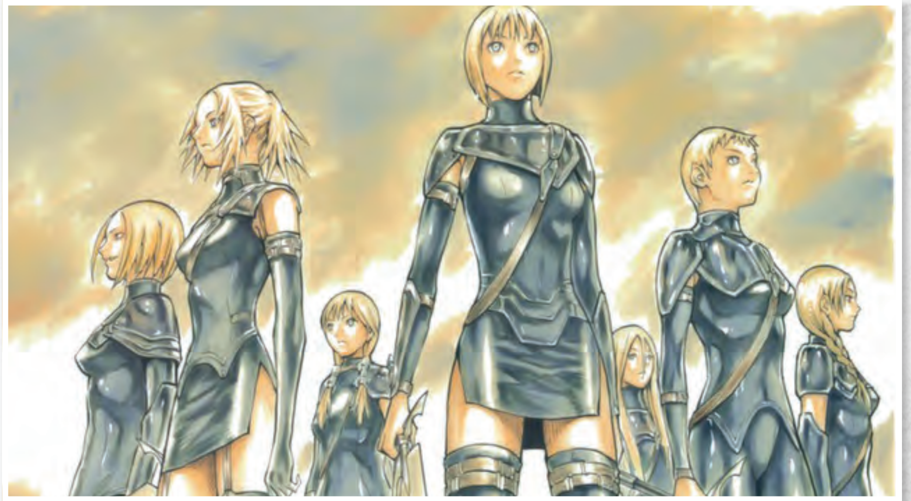
2009 sonundaki Strong World'den beri büyük bir One Piece filmi gelmemişti. Sadece 2 tane aşağı yukarı bir televizyon bölümü uzunluğunda 3D orijinal hikayeleri başta film sanmış ama sonunda hiçbirinin tam bir film olmadığını görmüştük. Artık bu sene yapımcılar kolları sıvamış, yeterince meşgul görünen Eiichiro Oda'ya biraz daha iş kitlemiş ve yeni bir filme kalkışmışlar. Hikayenin 11. filmi olacak olan "One Piece Z", bu senenin Aralık ayında Japonya'da gösterime girecek. Filmin yönetmeni, 8. filmin de yönetmeni Tatsuya Nagamine. Oda'nın yine yönetici yapımcılığa geçtiği Z filminin düşmanı "Zeto" da bizzat Oda tarafından tasarlanmış ve tayfanın şimdiye kadar gördüğü en güçlü düşman olacağı söyleniyor. Bu son ifadenin genelde bir sonraki maceraya kadar geçerli bir sıfat olduğunu artık öğrensek de merakla beklemeden edemiyorum. Z ayrıca New World'de geçen ilk film olacak.
Bu arada fragmandaki epik fon müziğine de Oda'nın çalışma masasını koyan zihniyeti seviyorum hani.



Project:13'ün Bir Parçası Olun

Greg Penny, Japon animasyon stüdyosu Studio 4°C (The Animatrix, Genius Party) ile ortaklaşa yeni bir proje üstünde çalışıyormuş. Proje, "Project 13: Trilogy" adlı birbirleriyle bağlantılı, beşer dakikalık üç müzik video. Hatta son açıklamalara göre ilk video "The Sound of Hope" neredeyse bitmiş ve Eylül ayında yayına girmesi hedefleniyor. Ancak Penny'nin ortak olduğu Tokyo'daki Siwa Productions'ın projeyi tamamlayabilmek için $390,000'a ihtiyacı varmış ve bunun için Kickstarter'a başvurmuşlar. Şu anda $5,000'ın üzerinde bağış yapan ilk dört kişiye, animasyonları yapılarak videolarda cameo karakterler olarak yer alma fırsatı sunuluyor. Bende ortalıkta duran bu 5000 doları ne yapacağım diyordum tam… Şaka bir yana, inandığınız projelere yardımda bulunmak şüphesiz iyi bir hareket, ama kısa süre sonra sona erecek hedeflerine şu an çok yaklaşabilmiş de görünmüyorlar. İkinci bölüm Alice & the Robot'un Aralık ayında, son bölüm The Queen of Illumina'nın ise önümüzdeki senenin Mart ayında çıkması planlanıyor. Project 13 fragmanını buradan izleyebilirsiniz:
http://tinyurl.com/c53njlr





Claymore Bitti (mi?)

Geçen ay ani bir şekilde tüm okuyucuları Norihiro Yagi'nin manga serisi Claymore'un bittiğini öğrendi - ya da öyle sanıyoruz. Kimse emin değil aslında. Şöyle ki; geçen bölümde uzun zamandır devam eden bir saga hızla bir sonuca bağlandı ve sayfanın sonunda kocaman bir "END" yazısı dikkatleri çekti. Ancak hikayede daha cevaplanmayan; hatta aylardır akıbetini öğrenmeyi beklediğimiz bir ana karakter başta olmak üzere onlarca konunun, hatta beklenen karşılaşmaların havada kaldığını düşünecek olursak bu bölümün ardından yaşanan panik fırtınasını tahmin edebilirsiniz.
Daha önce biteceğine dair bir duyuru yapılmayan Claymore'un durumunu uzun bir süre kimse öğrenemedi. Herkes bir açıklama olup olmadığını birbirine sorarken, geçmiş sagalarının sonunda "SON" gibi ifadeler kullanmamasına dikkat çekenlere bir darbe de serinin yayınlandığı derginin gelecek sayısında yer alacak başlıklarda adının olmamasıyla geldi.
Derginin sonunda bazı yayınlarda mangakaların söylediği 1-2 cümlelik kısa yorumlar arasında Norihiro Yagi'nin de tamamen ayrı bir telden çalması cabasıydı (Yagi burada yeni denediği noodlelardan bahsediyordu).
Bu konudaki son iddialar "SON" yazısının yayınevinin yaptığı bir hatadan kaynaklandığını ve Claymore'un bitmediğini, aksine önümüzdeki sayıda geri geleceğini "öğrenen" insanların söyledikleri. Ancak bunların hiçbiri resmi kaynaklar değil (şimdilik). Dolayısıyla işin aslını önümüzdeki ay serinin yeni bir bölümünü ya da resmi bir açıklamayı görmeden öğrenemeyeceğiz.



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

N.E.M.

RAMMSTEIN!!!

Yeniden merhabalar sevgili ve muhterem arkadaşlarım. Birkaç aydır buradan gazlana gazlana bahsettiğim, hayatımın ilk Rammstein konserini "en önden", muhteşem bir şekilde yaşadım ve tabii ki bu macerayı sizlere anlatmak için şimdi bilgisayar başına geçtim... İnanılmaz bir gösteri, muhteşem bir konserdi, hayatımın sonuna kadar unutacağımı sanmıyorum. Lafı fazla uzatmadan icraata geçiyorum...

Sabah Seher Vakti Düştük Yola

Diyecektim, diyemedim, çünkü öğleden sonra düştük yola. Amerika'da izin olayları çok kısıtlı, o yüzden seyahat etmeyi seven ben de bu günleri çok dikkatli kullanıyorum. Dolayısıyla yarım gün izin aldım, önceki günden arabayı hazırlamıştım zaten, lastik basınçlarından tutun depoyu fullemeye kadar... Tabii her zaman olduğu gibi arabaya kurabiye ve Oreos doldurdum. Oreos olmadan araba sürmem hoca. Fantezi olsun diye yanıma Rammstein Volkerball CD/DVD setini de aldım. Malum, zaten gazlıyız, daha da gazlanıp kola içine Mentos atılmış gibi patlamamız lazım. Kuzenim Neco'yu saat 1 gibi aldım ve yola koyulduk. Gök Turizm olarak Omaha Chicago arasını yaklaşık 6 saate indirdiğim için saat 8 gibi Chicago'ya giriş yaptık, fırtına, thunder her bir taraftaydı, o yüzden Chicago'ya girerken kendimi NFS The Run oynuyor sandım. Mükemmel bir histi ya, o şehrin üzerindeki devasa bulutların altında bizleri bekleyen Chicago'ya The Run'daki gibi bir giriş... İlk gece Turkish Cuisine restoranımıza gidip bir güzel beytiye abandık yine...

Konser Sabahı

Valla sağlam vücut, sağlam kahvaltı yapan adamda bulunur biliyorsunuz. Konserde en öne geçmek için yapılan itişme kakışma, daha doğrusu, en öndeyken yerinizi muhafaza etmek için ve de ezilmemek için yapılan itişme kakışma için de sağlam bir vücuda ve bol enerjiye ihtiyacınız var. O yüzden Neco ile sabahleyin iHop'a gidip kelimenin tam anlamıyla "hayvanlar" gibi yedik. Hayatımda yediğim en güzel omletlerden biriydi, ya da heyecanımdan ve gazımdan dolayı bana öyle geldi, 3 tane de pancake çaktım... Kahvaltımızdan sonra saat 12 gibi konser salonunun kapısına geldik. Önümüzde yaklaşık 40 kişi falan vardı, sabah 6'da gelenler falan olmuş. Ama pek moralim bozulmadı, zira içerde nasıl olsa ne yapıp ne edip en öne ulaşacaktım. Ehueuhehu. İşte tabii 7 saat sıra beklerken her metal konserinde olan şeyler tekrarlandı. Mutlaka ama mutlaka çok konuşan gözlüklü bir metalci olur mesela etrafımda. Bu herifler ot gibi biterler, her konudan anlarlar (kendilerince). İşte yine bunlardan biri yakınımızda bitti. Herif Hitler'den girdi, American Navy'den çıktı. Konuşmadık konu bırakmadı. Çok iyi "Sosyal Bilgiler Öğretmeni" olur bunlardan. Neyse, bizim hemen önümüzde de iki tane değişik görünümlü kız vardı. Kızların Amerikalı olmadıkları besbelli, zira öyle minyon tipler pek Amerikalı olmuyorlar. Ben de öteki elemanın sohbet ve saçmalama gücünü azaltmak için bunlarla muhabbete başladım. İsviçrelilermiş. İsviçre konusunda bir şeyler öğrenip Türkiye konusunda bir şeyler öğrettim, güzel zaman geçti. Aslında ah, o kızlar Rus olacaktı o zaman beş kat daha iyi geçerdi o muhabbet ama maalesef...

Harley Ceketli Dayı

Her ne iş için bekliyor olursanız olun, sıra kesmek pis bir durum tabii. Ben şahsen sıra falan kesmem, keseni de sevmem, babasını da sevmezdim zaten... Ama işte yine bir sıra kesme olayı vuku buldu bu konser arifesinde de... Bu sefer çok şenlikli olaylar oldu yalnız. İki tane 50'li yaşlarda amcam geldi, benim demin bahsettiğim kızların önüne dikildiler. Herhalde kızları ufak tefek gördüklerinden "bunlar bir şey demez nasıl olsa" moduna girdiler. Sonrasında kafasını kazıtmış, Almanya milli takım forması giymiş amcam öteki kapıya bakmaya gitti, ve orada etli burunlu, arkasında açık kahverengi bir Harley-Davidson logosu olan, solmuş kot ceket giymiş bir amcam kaldı... Ben hayatımda ilk defa o renk bir Harley logosu gördüm, amcam ya o ceketi 30 senedir giyiyor, renkleri yıkanmaktan soldu ya da herif salı pazarından aldı o ceketi. Sahte yani. Çünkü öyle bir HD logosu olamaz... Neyse. Baktık kızlar bir şey demiyor, adama lafla uyarıda bulunduk "hoca sırayı kestin" diye, o da cevap verdi, "kesmedim, tanıdığımız var burada" dedi, "kim" dedik, "benim arkadaşımın tanıdığı, gelince söylerim" dedi... Neyse, öteki herif 4 dakika sonra geldi, ama geçmesine izin vermedik, zaten benle Neco 1.91 falanız, yanda 1.85 boylarında hafif iri yarı bir Amerikalı herif vardı, o da bize katıldı, arkadaki Amerikalı kızlar da katıldı, sur ördük oradan ve Almanya formalı amcama geçit vermedik. O da dürüst ve biraz mahcup bir şekilde "haklısınız arkadaşlar, yanlış yaptık sıra kesmememiz lazımdı" dedi ve Harley ceketli arkadaşını çağırdı. İçimden "helal olsun lan sana" dedim. İnsan hata yaptığında hatasını düzeltmeyi de bilmeli sonuçta. Abi öteki herif inat etti "hayır ben sırayı da keserim, buradan da girerim" dedi. Herifte aşağılık kompleksi var herhalde, kime ne ispatlamayı çalışıyorsa. Arkadaşı "la olm gelsene, öteki taraf daha boş oradan girelim" dedi, 3-4 dakika uğraştı, bizim Harley ceketli salak inat etti, arkadaşını da bıraktı, orada kaldı. Sonra da bize "hadi bana bir kere vurun, anında polis çağıracağım, konser size de bana da yalan olur, hadi yiyorsa vurun" dedi. Ben normalde deli dolu bir adamımdır ama bu sefer sakince herifin yanına iyice yaklaştım ve adam gibi, sakince "hocam, önemli olan vurmak kırmak değil, saygı duymak, biz burada 5 saattir soğukta bekliyoruz, sen sırayı keserek buradaki herkese saygısızlık yapıyorsun" dedim. O da "bana ne beklediyseniz, sizin yaptığınız aptallık" dedi. Ben de "iyi peki" dedim. Sonra orada sırada bekleyen yüzlerce kişi önünde bu herifi rezil etme kararı aldık. Amerikalı eleman anında küfür kıyamet bir şarkı yazdı, ilk mısrasını söyledi. Sonra herkes mısra mısra gerisini getirdi. Abi gül gül öldük, ne mısralar çıktı. Herkes bir şeyler ekliyor, adama etmediğimiz küfür, demediğimiz laf kalmadı. Adam sırf inat uğruna orada yaşça kendinin yarısı olan onlarca kişiye rezil oldu. Ama demir attı oraya, gitmiyor... Sonra işte Amerikalı eleman bunun dibine gitti, üstüne yürüdü ve "sen sırayı kestin ama ben seni burada herkesin önünde rezil ettim, içeri biraz erken gireceksin ama, in the end, you are a loser, I made you my bitch!!!" dedi... Tabii bizim Harleyci amcada eşek derisinden bir surat olsa gerek "bana ne, bir daha sizi görmeyeceğim ki ben" dedi. Kuzenim Neco da bu laf üzerine iPhone kamerasını açıp çekim yapmaya ve "bu pislik sırayı kesti" falan diye başladı. YouTube'a koyacağız, herkes izlesin seni dedi. Eheuheuhe. Adam tam o sıra "ben Nicor'da çalışıyorum, hepinizi bulurum, ona göre" dedi... Tabii biz Chicagolu olmadığımız için Nicor'un ne olduğunu bilmiyoruz, ama Amerikalı eleman "ulan Nicor ile bizi bulmanın ne alakası var" dedi. Meğerse Nicor da doğalgaz firmasıymış. Puhahahhaha. Sanırım eleman geceleri maddenin üçüncü haline dönüşüp gaz oluyor ve borulardan geçip herkesin evine mutfaktan falan girip gözlem yapıyor. Ahauhauhauha. Ya da interneti gaz üzerinden alıyor bu, özel bir modemi var, doğalgazı, 0-1-0-1 şeklinde bitlere bölüyor bir şekilde ve herkesi "GP Adresinden" buluyor. Ehueheuueh. Eleman takıntılı olduğu için "bulurum ben, çünkü ben Nicor'da çalışıyorum" demeye devam etti. Ne alakası var be kardeşim ya... Hâlâ düşünüyorum da bir bağlantı kuramıyorum...

Çikolata Kaplı Kuru Üzümün Gücü!

Neyse, elemanı uzaklaştıracak taktiği de ben buldum sonunda. Çantamızda çikolata kaplamalı kuru üzümlerden vardı. Neco'ya "aç lan çantayı aklıma dehşet bir fikir geldi" dedim ve "ehueheuhe" diye güldüm. Ankara Sakarya'da barlara falan gittiğimizde kafa da hafif iyi olduktan sonra çaktırmadan milletin kafaya leblebi atıp hiç gülmeden muhabbete devam etmek bizim arkadaş grubunda 20'li yaşlarda yaygın bir hobiydi. Ben de onu hatırladım. Üzümleri çıkardık, bölüştük, ilk atışı ben yaptım, herifin kafaya çok iyi isabet ettirdim, bir de biraz yumuşak oluyor ya o çikolata kaplaması, resmen "boink" diye lastik top gibi zıpladı kafadan. Kafa da zaten etli herifin... Amcam şaşırıp bize dönmesiyle beraber, Neco'nun attığı ve o an havada olan üzüm de suratına isabet etti. Eleman "alright, that's it" deyip sıradan çıktı... "Polis çağırmaya gidiyorum" dedi... Eline üzümü alıp polis çağırmaya gitti, ama tabii göz ister orada polis çağırmak, hem suçlu hem güçlü olduğu için polis molis çağıramadı. Kapılar açılana kadar ileride bekledi, kapılar açılınca geri geldi bizim oraya, bizle beraber girdi. Biz de



"içeride seni alaşağı edecez hep beraber, bittin yavrum sen, hiç merak etme, rahat yok sana içeride" dedik. O da "tamam görüşelim içeride" dedi... Asıl bomba burada patlıyor, hazır olun... Meğerse dangalağın bileti zaten sahne önü bileti falan değil, stadyumda numaralı biletmiş lan. Puhahuhahauha. Oturacağın koltuk zaten belliyse, sıra kesip orada 1 saat boyunca cümle aleme rezil olmanın, hakkında küfürlü şarkılar yazılmasının, kafaya kuru üzüm yemenin ne alemi var be geri zekâlı... İçeri girip öne koştuktan ve Neco ile yerimizi kaptıktan sonra bu elemanı tepelerde bir yerde gördük, yanında da dazlak, beyaz formalı arkadaşı... Yan yana oturuyorlar. Çok komikti ya, demek zaten o yüzen "ayrılsak da beraberiz" moduna girdi ve sırada ayrıldılar bunlar... Hayatımda gördüğüm en dangalak, en moron insanlardan biriydi bu vatandaş. 49 yaşına gelmiş ancak karakter sahibi olamamış. Yazık... Halbuki dazlak arkadaşı nasıl dürüstçe ve mertçe hatasını kabul edip sıraya bile girmemişti. İşte kalitesine göre çeşit çeşit insan var etrafımızda...

Meşaleler Elimizde, biz Rammstein'ız!!!

İçeride yine klasik taktiklerimi uygulayıp en öne gelme becerisini gösterdim. Karnımı demire dayadım ve şöleni beklemeye başladım. Alt grup yoktu, onun yerine bir DJ gelip Rammstein şarkılarının remikslerini yaptı. Sonrasında ise ışıklar söndü, babalar ellerinde meşalelerle konser salonunun ortasına inen dev köprüden sahneye yürümeye başladılar. İnanılmaz bir andı ya, hâlâ tüylerim diken diken oluyor. Sahne, o köprü falan hepsi "Industrial Metal" tasarımı idi. Kendimi resmen bir filmde, hatta resmen bir ayinde falan zannettim. Hepsinin yüzleri boyanmış, hepsinde ayrı bir karizma... Sahneye doğru marş ederek yürüdüler ve konser başladı. Muhteşemdi ya, yarın buraya geliyor olsalar bir 1000 dolar basarım tekrardan gitmek için. Tabii tüm konseri dakika dakika anlatacak halim yok ama zaten Volkerball'ı izlediyseniz şovları görmüşsünüzdür. Beklediğim ve istediğim şarkıların hemen hepsi çalındı. Bir tek Benzin'i çalmadılar, onu çok istiyordum ama n'apalım kısmet değilmiş. Bu arada uzun bir süredir setlist'e alınmayan Bück Dich de çalındı ancak o eski şov yapılmadı... Metallica konserindekiler de dahil olmak üzere şunu çok rahat söyleyebilirim ki, bir konserde gördüğüm en muhteşem pyrolar bu konserde idi... En önde olduğum için o alevler her yükseldiğinde suratımı da yakıp resmen hafiften bir acı veriyordu, ama daha da hoşuma gitti. Du Hast dinlerken nakaratta "aaaa" diyoruz aşağıdan alevler patlıyor, suratım yanıyor, "neeeeinnnn" diyoruz yukarıdan ateşler dökülüyor yine suratım acıyor. Muhteşemdi ya. Tek kelimeyle fevkalade. Du Riecht So Gut'ta kendimi kaybettim, kafa mafa kalmadı artık. Tabii ki Engel'de Till babamızın kanatlarını takıp gelmesi falan, daha onlarca "inanılmaz" şey hakikaten kelimelerle anlatılacak gibi değil. Son parça "Pussy"de ise dehşet bir sürprizle karşılaştım. Buradan anlatamıyorum, siz kendiniz bulun ne olduğunu YouTube'dan. Arkadaşlar, bir tek hayatınız var ve bu hayatınızda bir kere olsun MUTLAKA Rammstein konserine gitmeniz lazım. 10 üzerinden 9.5 veriyorum... 10 verirdim ama konser kalabalığı ile iletişimleri yok fazla, konuşmuyorlar. Sadece tiyatro gibi şovlarını "muhteşem" bir şekilde yapıp gittiler, ama biraz da interaktif olsaydı iyi olurdu sanki. Bu konuda Hazreti Hetfield abimin eline kimse su dökemez...

Amerika Ist Wunderbar Ulan!!!

Bir şey çok dikkatimi çekti, adamlar Amerika şarkısında "this is not a love song" kısmını söylemediler, yani tabii ki o bridge kısmını da çaldılar ama Till baba sözleri söylemedi. Sanırım Amerika'daki konserlerde orayı söylemiyorlar. Söylememeleri de lazım zaten bence, çünkü Amerika hakikaten muhteşem bir ülke. Ben de çocukluktan beri Amerika fanboyuyum zaten. Dışarıdan görünene, politikaya falan kafayı takıp Amerika konusunda negatif düşünenleriniz çoktur, ama buraya gelip yaşasanız, önünüze çıkan fırsatları, insan haklarını, eşitliği, herkesin hakkını almasını, imkanları ve insanların birbirlerine duyduğu saygıyı (Harley ceketli dayıya söylediğimiz şarkı hariç) görseniz fikriniz değişirdi. O yüzden her zaman olduğu gibi tekrarlamak durumundayım: Amerikaaaaa Ist Wunderbaaaar! :)

Till ve Richard Bambaşka

Rammstein elemanlarının hepsinin kendine has bir havası ve karizması var ancak Till ve Richard açık ara önde gözüktü bana. Till'in karizmatik olmadığını düşünen kaç kişi var bilmiyorum zaten... Herif aynı zamanda tam bir çam yarması. Dev gibi bir adam. Kendisine el ense bile çekebileceğimi zannetmiyorum. Hareketleri, şarkılarda dizini dövmesi, bakışları, mimikleri falan bambaşka, çok değişik. Richard ise ciddiyeti bir saniye bile yüzünden düşürmeyen, bence yakışıklı da olan, hareketleriyle falan kendine has full karizmaya sahip bir abimiz. Keşke şansım olsaydı da tüm ekip ile tanışabilseydim, neyse o da olur ileride eminim...

Yanıyorsun Fuat Abiiiiiiiiiii

"Yanıyorum ama sizleri de yakacam, mahalleyi de yakacam, hepinizi yakacam ulan inekler." Eheuehue, sevgili ve rahmetli Gardrop Fuat abimizi de anarak yeni bir paragrafa başladık. Sabahleyin yüzümü yıkamak için kalkıp tuvalete girdiğimde çok şok edici bir manzarayla karşılaştım. Suratım kızarmıştı! "Bu ne lan" demeye kalmadan bir önceki gecenin o inanılmaz şovunu ve pyrolarını hatırladım. Tuvaletten çıkınca Neco da direkt "yüzünü gördün mü lan" dedi, kıpkırmızı suratıyla. Daha evvelden mutfağımda yangın çıkarıp (evet, Göktuğ Ustanın Mutfağı, o meşhur mutfağı) bacaklarımı yakmış biri olarak çok iyi bilirim ki, yanık acısı başka acıya benzemez. Yani acıdığı falan yoktu ancak güneşte kavrulmak haricinde normal ateşle kavrulunca da ertesi günkü bronzlaşma arifesi kızarma türünden bir kızarma olacağını tahmin etmiyordum, bir şey daha öğrenmiş oldum.

Sonuç...

Yine onca saat araba sürdük, yol teptik, macera yaşadık, iki saatlik bir gösteri için iznimizi kullandık ve bastık başka eyalete gittik. Değdi mi? Verecek tek cevap var, değmekle kalmadı dokundurdu, dokundurmakla kalmadı, dürttü, dürtmekle kalmadı itekledi, iteklemekle de kalmadı resmen kroşe çaktı. Yok böyle bir olay. Konserden geldikten iki hafta sonra boğazım anca iyileşti (bağırmaktan zedelemişiz boğazı). Bunca yıldır nice nice konserlere gittim, Metallica, Iron Maiden, Megadeth, Motörhead, Guns 'n Roses falan, ama bu Rammstein'ın yeri benim için bambaşka oldu. Doğrudan Top 3'de yerini aldı benim için. Eğer olur da Rammstein yakınlarınızda bir yerlere gelirse "kesinlikle ama kesinlikle" kaçırmamanızı tavsiye ediyorum. Tabii ki bir şekilde benim gibi en önde yerinizi alıp o alevleri canınızı yakarcasına suratınızda hissederek izlerseniz çok daha güzel olur düşüncesindeyim... Rammstein'ı seviyorum, metal müziği seviyorum, hayatımı seviyorum! 3 gün sonra E3 için Los Angeles'a uçuyorum, sizler için güzel bir E3 Videosu hazırlayacağız ve de 7 sene aradan sonra muhteşem bir Mavrasel çekeceğim. Çok heyecanlı çok...



HAYALET GEMİ

Umut Yanık
umut@oyungezer.com.tr

Melekler Şehri

"Bir insanı tanımak için ya alışveriş etmeli ya da yola gitmeli" demiş atalarımız. Henüz atasözüne tashih yapmak için çok gencim, fakat sanırım bu düşünceyi "bir şehri tanımak için trafiğine çıkmalı" şeklinde cover'lasam ak sakallı dedeler kovalamaz beni…

İstanbul bu akşam bir kördüğüm. Bir şehrin insanları iki damla yağmur karşısında bu kadar mı çaresiz olur? Oluyor işte. Önümdeki araçların yanan stop lambaları ufka doğru uzanıyor ve bu kızıl nehir beni rehin alıyor. Evden vakitlice çıkmış olmama rağmen randevuma zamanında yetişmem imkânsız. Altı üstü iki yağmur damlası…

Umutsuzluğum öfkeye doğru sinyal verirken ben de sağ şeride geçmeye çalışıyorum. Fakat yandaki Rover'ın tesettürlü sürücüsü Çanakkale Geçilmez'i oynuyor. Şu an onun için en hayati mesele o şeridi ve jipinin önündeki yarım metrelik boş alanı müdafaa etmek. Bu uğurda agresif jest ve mimiklere başvurmaktan kaçınmıyor. Ah be yenge, 24 inç jantın üzerinde popon benden daha yüksekte diye mi bu özgüven? El kol hareketi derken biri levyeyi kapıp inse şu trafikte kaçacak yerin mi var?

Randevu iptal. Tek istediğim kendimi ilk sapaktan dışarı atmak, fakat gel gör ki emniyet şeridi bile kilit. Kendime soruyorum, "Türkiye'nin bütün süzme ayıları nasıl olmuş da aynı şehre doluşmuş?" Cevabı kendim veriyorum, "taşı toprağı altın" diye lansman yapıp durursan olacağı budur işte! Es kaza bir ambulans girse şu hengâmeye, taşıdığı hastadan önce aracın şoförü komaya girecek. Bense yoğun bakımlık olmadan kaçmayı başarıyorum otoparka dönüşmüş bu otobandan… Yağmur şiddetini artırıyor bir yandan, ama eve dönüş güzergâhımdaki ara sokaklar daha tenha en azından.



Dört yol ağzında durup sağdan gelen taksiye yol veriyorum. Artık acelem yok ya, insanlık için vakit ayırabilirim. Fakat taksici gözümün bebeğine bakmakla yetiniyor. Yahu geçsene! Yok, yerinden kıpırdamıyor. E canın nasıl isterse deyip gaz pedalına dokunmamla taksici şaha kalkıyor! Az daha ön tamponlarımız öpüşecek, otomobillerimiz fırtınalı bir ilişkiye yelken açacaklar. Son anda fren yapıyorum, taksici geçip gidiyor, giderken de adettendir deyip kornasına abanıyor.

Yüz metre ilerliyorum, daracık sokakta drift yapan Doğan görünümlü Şahin (insan görünümlü camış da diyebiliriz) yoldan sıçrattığı suyla kaldırımdaki yaşlı kadına ferah bir duş aldırıyor. Hanım teyzenin elindeki şemsiye de fayda etmiyor. Yakınına yanaşıp camı açıyorum, "Teyzecim iyi misin? Seni evine bırakmamı ister misin?" Aldığım cevap "Defol git hayvan!" oluyor. Yok arkadaş, iyiliğin kırıntısı bile kalmamış kimsenin içinde. Resmen malaklar şehri.

Eve çok yaklaşmışken sağa park etmiş ve kaputu açmış bir araba çarpıyor gözüme. Yolda kalana yardım etmek sevaptır deyip park ediyorum yanına. Aküm bitti diyor adam. En naif tebessümümle yardım elimi uzatıyorum. Birkaç dakika içinde bir aktarma kablosunun uçlarıyla iki aracın aküleri arasında elektroşok hattı kuruyoruz. Fakat işe yaramıyor, motorda hâlâ tık yok.

Yoldan geçen üç delikanlı "abi isterseniz itelim, vurduralım arabayı" diye yardım teklif ediyorlar. "Vurdurma yöntemi dizel araçlarda uygulanmaz" diyerek paylıyorum gençleri. Bilip bilmeden burunlarını sokmasınlar her işe… Derken yandaki apartmandan bir adam, üstünde pijamaları ve elinde bir çaydanlık dolusu kaynar suyla koşturup geliyor. "Kutup başları oksitlenmiş olabilir, temizleyelim" diye atılıyor. Yahu dur be kardeşim, haşlayacaksın aküyü! Hem ne karışıyorsun ki sen? Durum benim kontrolümde. Git sen evine çay demle!

Ben çaydanlıklı süper kahramanı savuşturmaya çabalarken son model bir spor otomobil bize doğru yaklaşıp duruyor. Arabadan iki genç kadın iniyor ve motorun başına gelip bozuk aküye bakıyorlar. Bir bu süslüler eksikti! Sarı perma saçlı olanı "Ama yanlış bağlamışsınız ki bunu? Kırmızı olan artıya, siyah olan eksiye gelecek" diyerek takviye kablosunun bağlantılarını elden geçiriyor. Yaa, ama o benim iyiliğimdi! Top atsan uyanmaz sandığım o miskin araba bu defa marşa basar basmaz aşka geliyor! "Allah razı olsun!" diye sayıklamaya başlıyor arabanın sahibi. Tabii, onlardan razı olsun değil mi? Benden olmasın!

O sinirle biniyorum arabaya, geri vitese takıp yola çıkacağım fakat o nankör adam tam arkamda dikiliyor. Bir teşekkürü bile esirgediği yetmezmiş gibi bir de yola çıkmama mani oluyor! Yahu çekilsene be! Kapıyı açıp hışımla indiğimde görüyorum ki meğer adam benim yola rahat çıkabilmem için trafiği kesmeye çalışıyormuş. Sanki ben ondan yardım istedim! Şoför koltuğuma geri oturuyorum ve adam sokakta araç akışını durdurduğu anda geri geri çıkıp telaşla uzaklaşıyorum. Adamın bana selam vermek için kaldırdığı eli havada kalıyor.

Bu şehir şovmen olmuş. Utanmasalar kol kola Taksim Meydanı'na yürüyüp Hayat Sevince Güzel'i söyleyecekler, toplu koreografi yapacaklar, bir Ayşecik'leri eksik! Hepsi maske, sahte hepsi! Bir samimiyetsiz gülüşler, bir pofuduk tavşan tavırlar, bir şeyler… Siz de bakıp durmayın Allah aşkına! Okuyacak başka sayfanız yok mu sizin? Zaten kafam bozuk… Nedir yani!

Bitmiş bu şehir, bitmiş. Boşuna aksini iddia edip de şimdi benim asabımı bozmayın, değil mi efendim...



BOOK OF CAN

Can Arabacı
can@oyungezer.com.tr

Hell! It's about time!

Hani sorup duruyorsunuz ya, "Neden bu kadar çok heyecan yapıyorsun Diablo III için?" diye. Çünkü çocukluğumdan bana kalan yegâne heyecan o benim için.

Onlu yaşlarımın başındayım. Ekrana kilitlenmiş "Diablo" diye bir oyun oynuyorum... StarCraft'tan sonraki yeni deliliğim! Yaşım ufak, ama bilgisayar oyunlarıyla iç içe büyüdüğüm için yaşımın çok ötesinde bir kavrayış ve hevesim var oyunlara. İngilizcem o zamanlar yarım yamalak olduğundan çok bir şey anlamadan oynuyorum, ama katedralin kat kat altına inerken yaşadığım heyecana mani olmuyor bu. Sonra bir gün oyunun başındayken babam geliyor, oyunu durduruyorum. Oyunun menüsünde fıldır fıldır dönen pentagramlara takılıyor gözü. "Neymiş bu?" diyor, "Diablo" diyorum. "Oynamanı istemiyorum böyle oyunları" diyor. Ama ben inatçıyım ya, sallamıyorum. Oynamaya devam ediyorum, bir süreliğine gizliden gizliye olsa da...

Bu sefer 13 yaşındayım. Diablo II yeni çıkmış. Koşa koşa babamın bürosuna gidiyorum. "Oyun alıcam ben" diye. "Ne alıcaksın yine?" diye soruyor, "Diablo II" diyorum. "E hani oynamayacaktın onu? İstemiyorum öyle pentagramlı oyunları oynamanı" diyor. Karşısındaki çetin ceviz ama, o kadar kolay pes etmeye niyeti yok. Ben yine de bir şekilde o parayı koparıyorum, oyunu alıp koştura koştura evin yolunu tutuyorum. 3 CD çıkıyor içinden. Yüklüyorum bir nefeste, giriyorum oyuna... Sanki dünmüş gibi hafızama işlemiş bak, düşün. Karakter seçme ekranında ateşin başına üşüşmüş 5 karakterle bakışıp duruyorum bir süre. Elim ortadaki kel Barbar'a gidiyor önce... "Houuuu!" diye bağırdıktan sonra baltasını bilemeye başlıyor. Sonra tek tek bütün karakterlerin üzerine birer kere tıklıyorum. Son kararım karizmatik, beyaz saçlı Necromancer oluyor. Karakteri isimlendirip Enter'a basıyorum. Ve giriş o giriş. 12 yıl oldu, hâlâ pençesinden kurtulamadım...

Babam her ne kadar sözde karşı çıksa da içten içe beni kısıtlamak istemediğini, bana güvendiğini biliyorum. Beni arada oynarken görse de çok sesini çıkarmıyor. Yine de tam uzlaşmış değiliz. Bu sefer başka bir çatışma çıkıyor aramızda: Ben arkadaşlarımla internetten oynamak istiyorum oyunu, ama o zamanlar 56K modemle çevirmeli bağlantıya mahkum olduğumuz için faturanın çok geldiğinden yakınıyor bu sefer. Ama inatçıyım demiştim değil mi? Gizli gizli internete bağlanıp oynamaya devam ediyorum. Arada kızsa da, göz yumuyor o da oynamama...

Sonra sürekli okuduğum dergilerdeki Diablo II incelemelerine baka baka hırs yapıyorum. "Ben de yazarım ki!" diyorum. Millet derste tahtadakileri not alırken ben kendi çapımda incelemeler, tam çözümler yazıyorum Diablo II'ye. Sonra bir gün oturup bu incelemelerden birini bilgisayara geçirip internetteki sitelerden birine yolluyorum. Haberim yok ama, daha o sırada kaderimi çiziyorum aslında bu hareketle...

25 yaşındayım. Diablo II'nin üzerinden 12, İstanbul'a taşınmamın ve kendi başıma yaşamaya başlamamın üzerinden tam 7 sene geçmiş! O 13 yaşındaki çocuktan neredeyse eser kalmamış: Tek bir şey dışında. Hâlâ içimde bir yerlerde bir kıpırdanma oluyor "Diablo" dendiğinde. 12 yıl önceki o çocuksu heyecanın, kıpırtının birebir aynısı. Kendi çapımda akşama geri sayım yapıp, heyecanımı yatıştırmaya çalışıyorum bir yandan. Babam arıyor, "N'apıyorsun?" diye soruyor. Laflıyoruz biraz telefonda. "Önümüzdeki birkaç gün yokum ben" diyorum en sonunda. "N'oldu, ne peşindesin yine?" diye soruyor. O görmese de sırıtıyorum cevabını verirken "Eee, Diablo III çıkıyor sonunda...". Bu sefer itiraz etmiyor hiç, gülüyor telefonun öteki ucundan heyecanımı anlayarak. "İyi hadi, gözün aydın!" diyerek kapatıyor telefonu.



Hani sorup duruyorsunuz ya, "Neden bu kadar çok heyecan yapıyorsun Diablo III için?" diye. Çünkü çocukluğumdan bana kalan yegâne heyecan o benim için. Tam 11 saat sonra sunucular açıldığında, sırtımdaki bütün yükten sıyrılıp yine o 13 yaşındaki çocuk olacağım ben. Ve muhtemelen yıllar yıllar sonra Diablo IV çıktığında dönüp geriye baktığımda, Diablo III'ün hayatımda neleri değiştirdiğini, bana nasıl eşlik ettiğini anlatıyor olacağım.

Posta İdaresi



Gelmiş geçmiş en şeytani, en iblisane, en dehşetefşan mektuplar bu sayfalarda.



"Ada değildir insan, bütün hiç değildir bir başına; anakaranın bir parçasıdır, bir damladır okyanusta; bir toprak tanesini alıp götürse deniz, küçülür Avrupa, sanki yiten bir burunmuş, dostlarının ya da senin bir yurtluğunmuş gibi, ölünce bir insan eksilirim ben, çünkü insanoğlunun bir parçasıyım; işte bundandır ki sorup durma çanların kimin için çaldığını; senin için çalıyor." -John Donne

Elli altıncı Posta İdaresi'ne hoş geldiniz.

✉ BÖĞRÜ YANIK BİR OYUN HİKÂYESİ

Hepinizi sevgi ve saygıyla selamlıyorum ey Oyungezer dergisi ve sizi talihsiz bir gencin yürek burkan hikâyesini dinlemeye davet ediyorum.
Hoş geldin Ahmet, seni dinliyoruz.

Bundan aylar önce Acer laptop bilgisayarım ile mutlu mesut bir hayat yaşamaktaydım. Öyle muhteşem özellikleri yoktu ama Batman: Arkham City ve Skyrim oyunlarını oynamama müsaade ederdi rahmetli. Rahmetli diyorum çünkü bir gün Minecraft oynarken aramızdan ayrılıverdi.
***Batman* ile *Skyrim*'e dayanıp *Minecraft*'ta patlaması ilginç olmuş doğrusu.**

Servistekilerin söylediğine göre bilgisayarın ana kartı ve ekran kartı yanmıştı. Üstelik parça değişimi de fayda etmiyordu -öyle dediler valla-. Çaresiz cesedini alıp odamın bir köşesine koydum böğrü yanığı. Onun yokluğunda ne yapacağımı şaşırıp kardeşimin legolarına saldırdım, kaneviçeye el attım, perişan oldum.
İnternet bağlantısı kesilince jonglörlük öğrenen yerel kahramanın öyküsüne benzemiş seninki.

Hikâyemi bitirirken mektubumun tek sorusuna geliyorum. Ben bu laptop ile ne yapabilirim? Cevap versen de vermesen de en azından bu noktaya kadar okuduğun için teşekkür ediyorum ve cep telefonumdan yazdığım mektubumu bitiriyorum.
End of line.
Ahmet Sami Avcı

Posta İdaresi'nden ziyade Organize Sanayi'ye yakışır bir soru olsa da yardımcı olmaya çalışayım Ahmet. Dizüstü bilgisayarlarda anakart değişimi yapılabiliyor aslında, fakat eğer bahsettiğin servis güvenilir bir servisse ve gerçekten de parça değişimi fayda etmiyorsa, geriye kalan sağlam parçalardan bir şekilde faydalanmaya bak derim. Sabit diski, bellekleri ve kablosuz ağ kartını büyük ihtimalle kendin de söküp değerlendirebilirsin. Hatta teorik olarak LCD ekranını söküp masaüstü bilgisayarın için ikinci bir monitöre bile dönüştürebilirsin (tinyurl.com/459xmy). Uğraşamam diyorsan uğraşacak birine bağışla, ama senin elin bu tür işlere yatkınmış gibi bir izlenim edindim ben. Haydi, görelim seni!

✉ OYUN ATÖLYELERİ

Çok kısa olacak sorum, Mart ayında da yazmıştım size, tekrar selamlar Eren Abi. Hal hatır sormayı tekrar atlıyorum abi kusura bakma :)

Bahçeşehir Üniversitesi'nin BUG projesi bir yaz kampı tarzında mı, eğer öyleyse oyun geliştirme hakkında hiçbir şey bilmeyen öğrencileri de kabul ederler mi, benzer bir uygulama ATOM'da da var mı?

Şimdiden çok teşekkürler. Haydi sağlıcakla! (Lütfen en azından cevap ver abi olur mu :D)
Ata Burak Sakarya

Merhabalar Burak. BUG'ın kendi sitesinden alıntılamak gerekirse:

"25 Haziran - 13 Temmuz 2012 tarihleri arasında Bahçeşehir Üniversitesi'nde gerçekleşecek oyun atölyelerinde, fikirden tasarıma ve pazarlamanın temellerine kadar oyun üretim sürecini baştan sona ele alıyoruz. Üç hafta içerisinde endüstri profesyonellerinin rehberliğinde bütün süreçlerden geçiyor ve beraber bir oyun yapıyoruz."

Tahminimce en azından bu ilk çalışmada başvuranlar arasından deneyim sahibi olmasa bile konu hakkında az çok bilgi sahibi olanlar seçilecektir. ATOM'un şu an için aynı tarzda bir çalışması yok ve siz bu satırları okuduğunuz sırada BUG'ın başvuru süresi de dolmuş olacak, ama devamının geleceğine inanıyorum. Gözünüzü açık tutun.

Bir yerlerden başlamak istiyorsanız Adventure Game Studio, GameMaker ya da Unity gibi uygulamalardan faydalanarak kısa sürede ufak tefek oyunlar yapabilirsiniz. İlk başlarda yaptığınız oyunların deyim yerindeyse ne kadar dandik olduğunun bir önemi yok, yapa yapa öğreneceksiniz sonuçta. Önemli olan o "aklımda bir oyun fikri var" aşamasını bir adım öteye taşıyabilmek. Yoksa hepimizin aklında iyi kötü onlarca fikir var nasıl olsa.



✉ GERİ DÖNÜŞÜM MUHTEŞEM OLDU (MU?)

Merhaba. Aslında Posta İdaresi'ne yazmamak için birtakım nedenlerim vardı. Yazıp yollamayarak fedakârlık etmiş olacak ve "Merhaba Eren Abi"li mail'lere ve hevesli okuyuculara yer açacaktım. Lakin ayrıca attığım mail'lere cevap alamadığım ve bir süredir içimi dökmediğim için tekrar kapını çalmaya geliyorum. Uykusuzluğun sırasında bu mail'le karşılaşman kafein etkisi yaratabilir. Umarım İstanbul'a geldiğim zaman kendimle beraber tiramisu da getiririm. Ee, naber?
N'olsun işte, bizler bildiğin gibiyiz. Ay ortasından itibaren bazılarımız ortadan kayboldu, hâlâ arıyoruz.

1- Eleştirilere ya düşük satışlara rağmen yapımcıların hatalarından ders çıkartmamasını neye bağlayabiliriz?
Ders çıkarmadıklarını sanmıyorum. Yapımcıların çoğu bu konulara senden benden daha hâkim insanlar, oyunları da oyuncuları da iyi tanıyorlar. Giray'ın geçen ayki Developer's Diary yazısını okuduysan demek istediğimi daha iyi anlayacaksın. Ayrıca hepimiz biliyoruz ki düşük satışlar kötü bir oyuna işaret etmiyor her zaman.

2- Gabe Newell çok mu şımardı? Steam'den parayı götürüyor, Forbes listesine giriyor, "Half-Life 3'ü unutun, yok size oyun moyun" falan diyor.
Biz normal insanların aksine ofisinde on yüz bin milyon bıçaktan oluşan bir koleksiyonu olabilir, ama o kadar da şımarsın bence Gaben. Şımart beni Gaben (Gabe Newell fantezim var, evet).

3- Diablo'ya hiç bulaşmadım ama iyi mi yaptım kötü mü yaptım emin olamıyorum?
***Diablo*'nun canı cehenneme! (Oyunla ilgili cehennem tabanlı espriler bayatladıysa söyleyin ki bir daha yapmayayım, korumam gereken bir hipster imajım var benim.)**

4- Daha çok sevgi-aşk üzerine oyun yapılmalı. Savaşma-seviş moduna girmek istemiyorum ama sanki ihtiyacımız olan şey bu gibi. Savaş içeren oyunlara konulan ilişki kurma (Mass Effect ve Dragon Age serileri) olayları ve Skyrim gibi bazı oyunlara oyuncuların yaptığı malum texture'lar ve bir takım animasyonlardan sonra bu kanıya vardım. Talep var ki yapılıyor. Belki de cinsellik artık oyunların da katkısıyla yavaş yavaş tabu olmaktan çıkıyordur.
Bir silah tüccarını bir sex shop'tan daha normal kabul ettiğimiz sürece olacak iş değil. Talep var çünkü çoğalma dürtüsü öldürme dürtüsünden daha doğal ve içimizde. Bir de yeri gelmişken, oyunların tam aksine, sevgi ve aşk üzerine daha az, savaşlar üzerine daha çok şarkı yapılsın artık lütfen.

5- İnsan kendine kattığı her şeyle beraber daha fazla yalnızlaşıyor bence. Araştırıyorsun çünkü elinin altındakiler sana yetmemeye başlıyor, şans eseri karşılaştığın şeyleri hatırlıyorsun. Aradığını buluyorsun ve kıtlıktan çıkmış gibi saldırıyorsun. Keyifle tüketirken, sindirmen zaman alıyor. Sonunda yaşadığın tatmin duygusuyla ne hissettiğini anlatacak birilerini arıyor ama bulamıyorsun. Çünkü kimsenin bilmediği filmleri izledin, kimsenin okumadıklarını okudun, duymadıklarını dinledin ve ne yazık ki kimsenin umurunda değil bu. Yine de aramaya devam ediyorsun çünkü sana kattığı değerlere sahip başka insanlara ihtiyaç duymaya başlıyorsun. Özellikle sevebileceğin, âşık olabileceğin birini istiyorsun, ruhunda kalan o tadı tekrar alabilmek için. Başarısız oluyor, hayal kırıklığına uğruyorsun. Suçu insanlara atıyor ve bir süre sonra onları beğenmemeye başlıyorsun. Çünkü birbirinin aynı basit şeyleri takip ediyorlar, sana garip gözlerle bakıyorlar, sevdiklerine saygı duymuyorlar ve seni yalnız bırakıyorlar. Evine gidiyorsun izlediğin dizinin son bölümü çıkmış onu izliyorsun. Daha sonra kimseyle konuşmadan sessizce yatıp uyuyorsun.
Ben tam tersini düşünüyorum. Kendine kattıkların senin bir parçan olsa da sana ait değil ve hepsi de hem sen hem de başkaları için yeni bir fırsat demek. Birileriyle doğrudan konuşman da gerekmiyor, anlatmanın birden fazla yolu var. Kaldı ki bu zamanda internette herkes için bir yer, aklına dahi gelmeyecek her konuda bir şeyler paylaşabileceğin insanlar var. Homofili her daim iş başında; tencereyi yuvarladın mı kapağını buluyor eninde sonunda.

Kapanış biraz depresif oldu biliyorum ama ihtiyacım vardı anlatmaya. Sanırım arada sırada yine uğrayacağım, belki de olması gereken bu. Son olarak bir gün Türk bilim adamları yapay zekâ üretirlerse adını Eren koyarlar umarım :) Görüşmek üzere.
Alp Pektaş

Geçenlerde "Fikir" klasörümün internete yedeğini alırken kendimi bir garip hissettim. Gün gelecek, beynimi tümüyle upload edebileceğim inşallah. Hoşça kal Alp.

✉ ŞEYTANIN KEMANCISI KEMANINI TINGIRDATIRKEN...

Selam Eren Abi. Derginiz gerçekten her geçen ay kendisini upgrade ediyor. Bu halinizden oldukça memnunum. Şimdi geçelim sorulara.
Şimdi bir kere o kemancıya taktım ben... Neden ve nasıl tıngırdatıyor o kemanı? Yaylı çalgıdan *tıngır* diye ses çıkar mı? Şeytanın başka çalgıcıları da var mı? Eğer varsa flütçüsü *zırlatıp* bateristi *cayırdatıyor* mu mesela? Şeytanla ilgili bir de şu alıp götürme ve akabinde satamadan getirme meselesi var ama onu Auction House ile ilgili yazımızda detaylıca açıklayacağız.

Nasıl İngilizce öğrenirim?

Bu ay birkaç kişiden aynı soruyu alınca buraya ayrı bir kutu açmanın faydalı olacağına kanaat getirdim.

Ben bugünkü bilgimi büyük oranda oyunlara borçluyum. Özellikle macera ve rol yapma oyunlarındaki öykü ve diyalogları küçük yaştan itibaren takip etmenin çok faydası oldu. Bilmediğim sözcüklerin anlamlarını konudan çıkarmaya çalışır, ara sıra da bilgisayar masasının çekmecesinde tuttuğum sözlükten bakardım. Öğrenme fırsatlarımı artırmak için elimde orijinal Türkçe Windows varken İngilizcesini yükledim, cep telefonumu İngilizce kullandım. İzlediğim dizi ve filmleri Türkçe yerine İngilizce altyazıyla izlemeye çalıştım. Dinlediğim yabancı şarkıların sözlerini okuyup ezberledim. Yazın tatile gittiğimde yanımda birkaç adet kısa İngilizce kitap götürdüm ve öğlen vakti oturup onları okudum. Zamanla kendim de İngilizce kısa öyküler, günlük yazıları yazmaya başladım. Ayrıca devasa online oyunlarda Türk loncaları yerine yabancı olanlara katıldım ki İngilizce konuşabileyim.

Öğrenmenin tek bir yolu olmasa da kendinizi öğrenmek istediğinize bir şekilde maruz bırakmanız şart. Ne yapacaksanız bol bol yapın, kolay yolu varsa öyle yapın, ama kolaya da kaçmayın.

"Sizi talihsiz bir gencin yürek burkan hikâyesini dinlemeye davet ediyorum."

1) Dergide yazar olabilmek için yaş sınırı var mı? Ve üniversite okumak zorunlu mu? Yani lise mezunları yazar olabilir mi?
Yok. Zorunlu değil. Olabilir. Yazar olup olamayacağını dolaylı yoldan soruyorsan eğer, bu sorunun yanıtı, muhtemelen, hayır.

2) Abi ben çok şeyler istiyorum ama bende hırs ve azim yok. Hırs ve azmin kuralları nelerdir?
Hırslı olmadığın için kendini şanslı kabul edebilirsin, zira hem kendini hem de başkalarını yakan bir duygu bu. Azim ya da kararlılıksa ayrı; kendine bir hedef koyup o hedefe doğru ilerleyeceksin işte. Önceliklerini gözden geçireceksin. Zamanını verimli kullanacak, insanlarla değil fikirlerle uğraşacaksın. Aklını çelenlerden uzak duracak, gerekirse başka şeylerden fedakârlık edeceksin. Biraz inatçı olman ve kendini motive edecek bir şeyler bulman lazım. Neler olacağını sana ben söyleyemem, kendini yine en iyi kendin tanıyorsun sonuçta.

3) Eren Abi şu posterleri arkalı önlü vermeseniz, biliyorum çok masraflı olur ama posteri duvara asınca arkası gözükmüyor :)
Öyleyse posteri duvara asmak yerine odanın orta yerinden sallandırabilir, böylelikle ne taraftan baktığına göre farklı bir poster görebilirsin. Ya da daha güzeli, posteri tavanda asılı duran bir pervaneye bağlarsın ve poster kendi etrafında dönerek etrafa serinlik yayar. Bunun gibi daha bir sürü mühendizlik harikası fikrim var benim, dergide harcanıyorum valla.

4) Şu ana kadar oynamaya doyamadığın, birkaç kere oynadığın oyunlar hangileri?
Geçmişte bilmem kaç kez bitirdiğim macera oyunları (*Curse of Monkey Island*) ve kısmen tekrar okuduğum bazı görsel romanlar (*Shuffle*) var ama sayıca çok az. Yakın zamana dek izlediğim animelere bile bir daha dönüp bakmazdım, sonra kendimi *Toradora*'yı beşinci kez izlerken buldum, o ayrı.

5) En çok sevdiğin oyun karakteri (benim Nathan Drake) hangisi?
İdollerimi öldürdüm, kimse kalmadı geriye.





"Karakter yaratma ekranında bekliyor Diablo... Ama ben geçen onca seneye inat bekleteceğim onu."

Sorularım bu kadar Eren Abi. Yayınlarsan çok sevindirik olurum. Gözünün yağına ekmek banıyım yayınla (ehuehue).
Arda Köroğlu

Bunu *gözümde* canlandırmak istediğimi sanmıyorum Arda. Ekstraoküler kasların ve retroorbital yağ dokunla birlikte sana sağlıklı bir ömür diliyorum.

✉ BU MEKTUP ÇOK ŞIK

Selamlar OGZ ailesi. Eren Bey müsaadenizle sorularıma geçiyorum.
Bu mektupta Volkan ve İpek'i Posta İdaresi'ne konuk ediyoruz.

1- İlk sorum Volkan Bey'e gelsin.
Street Fighter X Tekken:
a- PC'de kaç liradır? Türkiye'de kutulu satan bir yer var mıdır?
90 TL'ye satılıyor şu an D&R'da.

b- Games for Windows Live oyunu çekilmez kılıyor mu? Kılıyorsa eğer Türkiye bazlı bir sorun mu yoksa oyunun genelinde bir lag problemi mi var?
***Volkan:* Çekilmez kılmıyor ama hiç gereği olmadığını bildiğinizden sinir bozuyor. Orta halli bağlantıyla orta şeker bir online tecrübesi var oyunun. Büyük beklenti üzer.**

c- PC ile diğer platformlar multi oynayabiliyor mu?
***Volkan:* Hayır. Her platform kendine.**

d- Combo sırasında yalnızca bir kere mi cross yapılabiliyor, yoksa combo yapıp ardından cross'la diğer karakterime geçip onla da combo yapıp tekrar combo'yu bozmadan cross yapabilir miyim? Mümkünse sınırı var mıdır?
***Volkan:* Cross'tan kastın Assault ve Art ise sınırları güç barınla sınırlı. Karakter değiştirmek demek istediysen sınırı yok, kombolar arasında karakter değiştirip komboları sürdürebiliyorsun ama en iyi ikiliyi bulman lazım uzun kombolar için. Genelde 3. tag'i görmeden bitiyor kombolar.**
e- Bu oyunun ömrü ne kadardır? Ne kadar derken Capcom'un başka bir dövüş oyunu çıkarıp oyuncu kitlesini o oyuna aktarmasından bahsediyorum. Kısaca oyunun server'ları ne kadar dolu olur?
***Volkan:* Ufukta yeni bir Capcom dövüş oyunu gözükmüyor. Önemli bir proje bu oyun onlar adına. En az bir yıl dolu dolu oynanır SFxTekken.**

f- Tekken X Street Fighter PC'ye çıkar mı? (Hiç zannetmiyorum, hiçbir Tekken oyununun çıkmadığını düşünürsek.)
***Volkan:* Oyun Namco tarafında Tekken kalitesiyle yapılacağı için çıkma ihtimali düşük ama şimdiden üzülmeye de gerek yok. Daha fazla satmak adına oyunu PC'ye de port edebilirler.**

2- İkinci sorumla buradan İpek ablama göz kırpıyorum ;)
Cowboy Bebop güzel bir dizi olmasına rağmen niye sadece bir sezon çıkardı ve o sezon neden kısa? Ona benzer anime var mıdır tavsiye ettiğin?
***İpek:* Yapımcıların özel sebeplerini bilemem tabii ama öncelikle Cowboy Bebop, bazı şeylerin biraz daha tadında bırakıldığı bir zamanın ürünü diye düşünüyorum. İkinci sebebiyse serinin malum sonu... :) Bu olmasaydı bile genelde yapımcılar devamında aynı kalitede bir iş/hikâye çıkarabileceklerine güvenmeden hareket etmezler. Shinichiro Watanabe bir yerde eğer serinin bir devamı olursa bunun hayranlarının hoşuna gitmeyeceğine inandığını söylemişti mesela. Bebop üzerinde çalışan ekipten birilerinin birlikte çalıştıkları başka yapımları denemek isteyebilirsin belki.**

3- Üçüncü sorumu Sinan Abi'ye, Tuğbek Abi'ye, Can Abi'ye... (neredeyse bütün dergiye) yönlendiriyorum. Diablo III'ün karakterlerini tanıtan, oyun hakkında ipuçları veren (bu ay olmasa bile önümüzdeki aylarda) bir mini kitapçık çıkartmayı düşünüyor musunuz? Düşünmüyor idiyseniz de bu sorumla bir ışık yakabildim mi zihninizde?
Düşündük, taşındık ve kitapçık işinden vazgeçtik... Ama bu söylediklerini ve dahasını bu sayımızda ve muhtemelen gelecek sayılarda fazlasıyla bulacaksın.

Uzun gibi oldu ama fazla uzunsa nasıl olsa kırpacaksınız biliyorum :) Lafı uzatmadan bitiriyorum (zaten sorularımdan lafı uzatmaya yer kalmadı). Hepinize sağlıklı, mutlu ve verimli çalışmalar.
Ali Ekrem Güney

Ohoo, sen uzun mektup görmemişsin. Hem böyle konuk yazar almak güzel oluyormuş yæ, bundan sonra Posta İdaresi'nde kaçak işçi çalıştırayım ben.

Gezenti (Burak Güngör)



Geçen aydan elimizde kalan bir fotoğraf, bu ay yerini buluyor. Burak 'Burakstlin' Güngör gezentilerin popüler mekânı, yavru vatan İtalya, Milan'dan göndermiş.

✉ JEDI GOYUN

Merhaba Eren Abi ve Oyungezer ekibi. Eren Abi bir sorum var, hangi tür müzik gruplarını dinliyorsun? (Sorduğum soruya bak, kesin Metallica, Iron Maiden, vs.)
Iron Maiden, Metallica, Nirvana üçlüsü bir dönem herkesin hayatından geçiyor galiba, benim de geçti. İçlerinden Iron Maiden'ı hâlâ ara sıra dinlerim. Son yıllarda post-rock'a eğilim göstermekle birlikte genellikle doom, gothic ve melodic death gibi çeşitli metal türlerini ve biraz da chiptune ağırlıklı elektronik müzik dinliyorum. Tam listesi için Last.fm sayfama bakabilirsin. Gelmişken (şimdi reklamlar) oradaki Oyungezer grubuna da katılırsan müthiş olur (reklamlar bitti).

Bir soru daha, online oyun oynuyor musun? Oynuyorsan hangilerini oynuyorsun?
Oynamıyorum. Çevrimdışı bir insanım ben; daha doğrusu dışarıdan bakınca öyle görünüyorum.

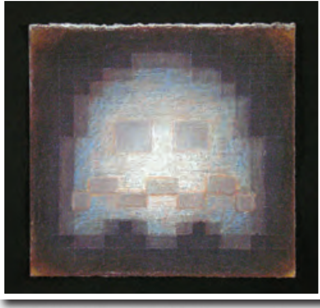
Bu aralar bayağı bir yazılım var, bir de okula gitmeden önce yazdığım için az olmuş olabilir kusura bakmayın. Eren Abi bu arada gönderdiğim Jedi Goyun'u yayınlarsan çok sevinirim. Oyungezer ekibine ve sana başarılar.
Emre Gence

Bu ay Selim de çizmeye çalışmış, başka çizip de göndermeyen var mı aranızda bakayım? İlla ki Goyun olması da gerekmiyor hani. Kafanıza göre, örneğin sevdiğiniz bir oyun karakterini çizip gönderebilirsiniz. Posta İdaresi'ni böyle cicili bicili resimlerle süslemektense sizden gelenleri paylaşmak benim de hoşuma gidiyor hem. Gence olmayan Emreler, Etiğ olmayan Semihler de bekliyoruz. Haydi bakalım.

✉ KIRK BİN KEZ SÖYLERSEN OLUR

Selam Eren, nasılsın? Nasıl gidiyor hayat? Diye başlamışım 1 Şubat 2012 günü bu maile. Şimdi hatırlamaya üşendiğim bir sebeple ara vermişim. Yazacak bir şeyim yoktu herhalde. Görüyorsun ya, nasıl da sorumlu bir okuyucuyum; yazmış olmak için yazmıyorum. Belki de sadece üşenmişimdir.
Bence mayıstan mayısa gönderiyorsun mektuplarını ki ona çok şey borçluyuz bu durumda.

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr.** Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Yazın ki pişsin aşımız, söyleyin ki şişsin başımız.



Peki ya şimdi nasılsın? İkimizin "şimdi"si farklı olacak ama neyse, kafa bulandırmayalım. Ben yani.
Şubatta olduğumdan daha iyi değilim doğrusu. Benim de yazmam gereken, uzun süredir yazılmayı bekleyen bir mektup var. Kafamda şimdiye dek üç kez yazdım, sildim, baştan yazdım. Yazıya aktarabilirsem üzerimden büyük bir yük kalkacak.

Ben bu maile başlarken Tuğbek yazdığı şeyleri hatırlayamamaktan şikâyet ediyordu. Ya biz (bu sefer siz-ler) bu dergi içeriklerini eski sayılarla ilgili internet sitesine koysanız olmaz mı? Böylece bir yerlerde daima, hangi sayıda ne olduğu yazılı olurdu, bizde Ctrl+F kombinasyonuyla oradan arama yapabilseydik? Çok mu zor olur hazırlamak?
Veritabanını bir kez oluşturduktan sonra gerisi çok zor değil aslında, fakat dört-beş senelik dergilerin içeriğini dökümlemek hayli zaman alacak bir iş. Eninde sonunda yapacağız, muhtemelen de ben yapacağım, ama bakalım ne zaman.

Hatta hani daha önce eski sayıları PDF formatında DVD'ye kaydetme projeniz olmuştu, hani çok iyi çok da güzel olmuştu (tamam, tarama kalitesi yüzünden bazı yerler çok güzel olmamıştı), şimdilerde birçok dergi de 10. yılında öyle şeyler yapıyorlar. Hani ödevlerinizi biriktirmeden yapsanız? Sanırım geçen sefer bütün iş Mehmet'e (ve sana?) kalmıştı, söz bu sefer biz okuyucular da elimizden geleni yaparız. Fakat geçen seferki gibi resim olarak değil; güzel PDF dosyaları şeklinde hazırlayalım. Derginin ilk yılında Fable incelemesinde bir-iki sayfa eksik çıkmıştı da onu sonradan PDF olarak vermiştiniz, onun gibi olsun. Ne dert olmuş içime be. =)
Günün birinde eski sayı arşivi verecek olursak kalite konusunda şüpheniz olmasın. Zira zaten matbaaya da dergiyi PDF biçiminde gönderiyoruz, dolayısıyla tüm sayılar PDF olarak elimizde mevcut. Ayrıca bir tarama işine girişmeyeceğiz yani.



Bu arada tarihe gözüm takıldı bir an: 15.05.2012. Siz hepiniz şimdi Diablo III oynuyorsunuz değil mi? Hayat size güzel valla. (Korkma hiç öyle, bizim çamaşır makinesi (1100 devir) Diablo III'ü çalıştırır mı, geyiklerine girmeyeceğim. [Çalıştırmıyor.])
Ben oynamadım henüz. Bu ay onun yerine Steam indirimlerinden aldığım *Dustforce*'u bol bol oynadım, sayılır mı? Klavyemi kırdım falan ama çok eğlendim yahu, *Super Meat Boy*'dan bile daha çok hoşuma gitti oyun. Giga Difficult'u tek geçerim (ha-ha-ha).

4. yıl kutlamaları kapsamında editör-okur buluşması yapmak gibi bir planınız var mıydı? Var idiyse niye yapmadınız? Hadi o zaman işiniz vardı yapmadınız, şimdi niye yapmıyorsunuz? Eskiden yaptığımız OGZ buluşmalarını kastetmiyorum. Doğrudan siz editörleri ve biz okuyucuları bir araya getirme amacıyla düzenlenmiş bir şey. Güzel olur bence.
Böyle bir planımız vardı ama başka bir şeyle çakıştığı için vazgeçmiştik yanlış hatırlamıyorsam. Herkese uygun bir zaman bulmak güç ama tekrar yapılsa güzel olur bence de.

Ya Göker dedi ki Warhammer 40K ile ilgili yazması için Serpil dergide yer vermiyormuş kendisine. Tabii ben Serpil'e konduramadım bu tarz bir bencilliği. Yok efendim neymiş bütün sayfalara o yazacakmış falan, acayip bir rüya görmüşmüş de... Yani inanmadım da işte, yine de Göker'in W40K yazılarını okumak isteyen 40.000 OGZ okuyucusunun sabırsızlıkla beklediğini söyleyebilirim.
Kırk bin okuyucumuz olsa daha ne isteriz? Bir sürü şey isteriz aslında, o yüzden bu argümanı geri çekiyorum izninle.

Galiba bu kadar. En azından şimdilik. Geçen sefer bir resim yollamıştım sana, bu sefer de bir şarkı paylaşayım. Bu maili yazarken itinayla çaldırdım: Iron Maiden - Virus

Not: Mail'imi derginin kapağına bastırmak zorunda değilsin. Sitenin ana sayfasından versen de olur.
Deniz Görmez

Daha güzel bir fikrim var: Mektubunu bet sesli bir kadına okutup kayda alacak, "Overlok makinesi ayağınıza geldi. Halı kenarına, paspas kenarına..." diye dolanıp duran araçlar gibi gün ortasında, insanlar tam biraz kestirmek üzere yatmış ve uykuya dalmak üzereyken bangır bangır oynatacak ve mahalle sakinlerine duyuracağız Deniz. Bundan hiç şüphen olmasın!

İdaresiz

Merhabalar tüm Oyungezer ahalisi! Birkaç gün önce kendi Goyunumu çizmeye çalışırken Goyun'un tek tırnaklı olduğunu fark ettim. Bildiğim kadarıyla tek tırnaklı hayvanların (at, eşek, vb.) yenilmesi caiz değil. Goyunumuzun artık tek değil çift tırnaklı halde çizilerek İslami ölçülere uyum sağlamasını temenni ederim.
Selim Yurdakul

E be Selim, nicedir zavallı hayvancağızın etinde gözün var? Vegan olmasak da Oyungezer etiği gereğince maskotumuzu yemiyor, yedirmiyoruz. Şüphesiz ki Goyun'u etinden sütünden faydalanasınız diye yaratmadık; onun da yaşamaya sizin kadar hakkı var.



✉ BİRAZ DA BEN BEKLETECEĞİM DIABLO, KUSURA BAKMA

Merhabalar. Bundan yaklaşık dört yıl kadar önce, eşimin doktorası sebebiyle İstanbul'a gelmemizin ilk günlerinde, bir süredir haber alamadığım bir grup eski dostuma ait izleri siyah bir oyun dergisinin kapağında gördüğüm "Diablo III" logosu sayesinde bulmuştum. Üzerinden dört koca yıl geçti... Eşimin doktorası nasipse bu ay içerisinde başarıyla bitmiş olacak ve sanıyorum birkaç ay sonra memleketimize geri taşınacağız. Ve ben bunca zaman sabırla beklediğim, her haber kırıntısını dikkatle takip ettiğim ve bu bekleyiş süresini birlikte geçirdiğim Oyungezer ahalisinin büyük bir kısmının yaptığı gibi Diablo 3'ü satın almış ve bilgisayarıma kurmuş durumdayım. Ama tek fark, henüz oynamamış olmam.

Evet doğru, dört koca sene bekledim, nihayetinde kavuştum, bilgisayarıma da başarı ile yükledim fakat henüz oynamadım. Bu mail'i yazarken arka planda karakter yaratma ekranında hazır ve nazır bekliyor Diablo... Ama ben geçen onca seneye inat bekleteceğim onu. Ben nasıl beklediysem o kadar zaman, biraz da o bekleyecek. Mazoşizm mi? Olabilir. Vanilla Sky filmindeki gibi "pleasure delay" durumları mı? Neden olmasın! O kadar sene beklemiş olmanın ve sonucunda hem vallahi hem billahi şu an parmaklarımın ucu kadar bana yakın olduğunu bilmenin yarattığı geçici afallama mı? Zerre kadar fikrim yok.

Tek düşündüğüm, bana nasıl dört sene sabırla yoldaşlık ettiyse bu Oyungezer ahalisi, onlara bu mesajı tıpkı bir seremoni misali oyuna başlamadan önce yazmaya kendimi borçlu hissetmem. Teşekkürler Oyungezer. Bıkmadan usanmadan yanımda yer aldığın için bu süreçte. Ve evet Diablo fanatiği her oyuncu için ne kadar kıymetli olduğunu her saniyenin sizden başka kimsenin bilemeyeceği bir dünyada, oyunu oynamaya başlamak yerine sizlere bu teşekkür mektubunu yazıyor olmamın, nezdimde ne kadar kıymetli olduğunuzun ispatı olacağını sanıyorum.

Tekrar kalpten teşekkürler.
Yunus Emre Gökmen

Rica ederiz, bizim için de oldukça keyifli bir yolculuktu. Yol boyunca bize eşlik ettiğin ve etmeye devam ettiğin için teşekkürler. Özdenetimini takdir ettiğimi belirtiyor ve esenlikler diliyorum.

Posta İdaresi böylelikle bir yaş daha alıyor. Ömrü ne kadar sürecek bilinmez; lakin siz yazdıkça o da bir yolunu buluyor. -*Eren Okka*

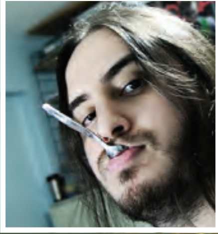




PIXEL



NELER OLUYOR HAYATTA



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ
- **Prometheus** izlenir (o da laf mı!)
- **Fear Factory** ve **Candlemass** yeni albümleri dinlenir
- 19 Haziran **Megadeth** konserine gidilir.

Sayılı günler mi daha çabuk geçer, yoksa saymayı tamamen bıraktığında mı; karar vermek zor. Üç ay önce başladığım diyet sırasında, oha nasıl geçer bu kadar süre dediğim günler şıp diye geç miş; daha altı ay var Prometheus'a, beklenmez o dediğim film vizyonda, kış yağmurlarında kurdu ğum yaz hayalleri elini uzatmış sırtıma şunu sürsene diyor, E3'e kadar kim öle kim kala derken bir de baktık Faruk ve Tuğbek'in arkasından su döküyoruz, Max Payne herhalde çıkmayacak derken oyunun sonundaki yüzlerce ismi okuyorum, yıllarca beklenen albümler çıkagelmiş, konser bütçesi duman olmuş, Murakami ne zaman 1Q83'ü biterecek derken ohooo Türkçe'ye bile çevrilmiş, raflardan dil çıkarıyor... Sanırım zaman dakikaların hesabını tutsan da tutmasan da Kara Şimşek hızıyla ve dandikliğiyle geçiyor. Bu kısımda sorun yok.

Ama yapılması gerekenler neden birim olarak zamana ayak uydurmuyor arkadaşım! Bu ayın dosya konusu The Elder Scrolls yazısını okuduğunuzda eminim yaşınız kaç olursa olsun siz de böyle bir hisle dolacaksınız. Tüm anıları solmamışken bile TES oyunlarının bu sayfalara girebilecek kadar eskimesi biz oynayanları bu kadar anlamsız duygusallığa sürüklüyorsa, acaba yapımcılara nasıl etki ediyordur? PS1 yıllarının kralı Nughty Dog ve Crash Bandicoot oyunlarının yaratıcısı Andy ile konuştuğumda onda da benzer duygu pıtırcıkları gözlemledim. Sonuçta zaman kimimize üç kat, kimimize beş kat gol atıyor, ama atıyor işte. Adamın Facebook sayfasında gezdiğimde fark ettiğim ilk şey, vaktiyle en kral oyunları da yapsan bir süre sonra tornavida, çekiç setleriyle emekliliğini karşılıyorsun. Selam olsun.

FINAL FANTASY VII REMAKE'İNİ UNUTALIM BİZ

Çoğu firma sandığındaki başarılı oyunları tekrardan makyajlayıp piyasaya sürme, hazır para kazanma yolundayken Square Enix konu Final Fantasy'ye gelince tam tersini yapıyor. Uzun zamandır istenen *FF VII* remake'ten Square Enix yapımcılarının haberi var, ama oyunun şu anda öncelikleri arasında bulunmadığını dile getiriyorlar. Onun yerine geleceğe baktıklarını ve yeni FF oyununun FF VII'den de iyi olması için çalıştıklarını açıklıyor Tetsuya Nomura. İyi de biz daha iyisini değil, FFVII'yi istiyoruz! Çıksın, en az 3 milyon satar diyoruz!



ADVENTURES IN PIXELS

"Aynısı benim aklıma gelmişti!" desek yer misiniz bilmiyoruz ama gelmişti! Tabii akla gelmesi yetmiyor, yapmak lazım. Ben Landis adındaki arkadaş da yapmış ve "olmuş". 20 şarkıdan ve çizimden oluşan "dinlemelik çizgi-roman", çizim tekniği olarak iri hatlar kullansa da bizim reto oyuncular için bu hiç sorun değil. Chiptune tınılarını sevenler 15-20 dakika keyifli vakit geçirecektir bu sayfada, göz atın: http://bit.ly/Huzjac





HATAYI BİR BAŞKA HATAYLA KAPATMAYA ÇALIŞMAK!

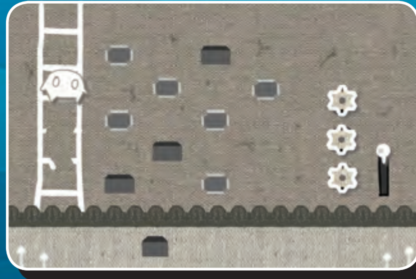
Pixel'in gedikli haber kaynaklarının başında Capcom var, biliyorsunuz. Bu ayki Capcom haberimiz *Street Fighter X Tekken*'den geliyor. Bildiğiniz gibi oyunda sınırsız kombo yapma bug'ları vardı. En kötü dövüş oyununda bile artık rastlamadığımız bu bug'ları temizlemek için çıkan 1.04 yaması, oyuna başka bir hata kattı! Hem de daha korkunç olanından! Rolento'nın havadan attığı bıçak ile rakibin fireball'u çarpışırsa oyun oracıkta donuyor ve reset'lemeniz gerekiyor! Pratik ve Versus modunda olan bu hatayı Capcom ne zaman düzeltecek, düzeltirken başka ne hatalara imza atacak, izliyoruz.

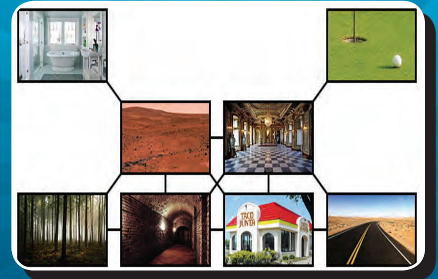


TEKKEN'İN BİR FİLMİ DAHA GELİYOR! KAÇIN!

Dövüş oyunlarının filmi bir şeye benzemiyor işte dostum, yapmayın! Hayır, Hollywood bu konuda bizden daha inatçı. Son çıkan Tekken filminin ne kadar kötü olduğuna aldırış edilmiyor, Crystal Sky isimli yapım şirketi, *Rise of the Tournament* adıyla ilk filmin öncesini anlatacağı filmin hazırlıklarına başlıyor. Tekken'in yaratıcısı Katsuhiro Harada projeden ne kadar uzak duracak, henüz bilinmiyor ama haberin belki de tek iyi tarafı Ong Bak filminin de yönetmeni olan *Prachya Pinkaew*'in ipleri elinde tutacak olması. Hani, belki, bir ihtimal, olur ya, "çok kötü" çıkmaz! Rise of the Tournament isimli bir dövüş filmi karşısında ancak bu kadar iyimser olabiliyoruz, kusura bakmayın.

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR





NEW STAR SOCCER

Son bağımlılığımız!

Aslında uzun zamandır oynanıyor, ama biz yeni bulaştık, size de bulaştırmamız gerekiyor! New Star Soccer'da yarattığınız futbolcunun menajerisiniz diyebiliriz. Hem futbolculuk kariyerine hem de özel hayatına yön veriyorsunuz. Maçlar ise yarı otomatik, yani kısmen size bağlı. Sık sık pozisyonlara giriyorsunuz, pas, serbest vuruş, asist, gol gibi tüm olaylar mevcut. Ne kadar çok gol, isabet oranı, 3 puan, o kadar iyi. Yavaş yavaş yükselecek, transfer olacak, para yapacak, güçlenecek, milli takıma gidecek, kupalar alacaksınız. Ve bunu yaparken zerre sıkılmayacaksınız!

http://bit.ly/KynbaC

BALLOON

Bebelere balon

Balonun yaşı olmaz demişler (kim demiş onu?), haklılar da, eğlenmeyi bilen herkes bir şekilde kendine eğlence çıkarır balondan. Japon yapımı bu oyun da balonu dijital bir eğlence haline getiriyor ve bizi tıkla-bul-çöz tarzı bir oyuna çekiyor. Oyunda her ekran ayrı bir bölüm, ayrı bir bulmaca olarak çıkıyor karşımıza ve bölümlerde ilerledikçe oyunun yapısı giderek renk değiştiriyor. İlk etapta basit gibi gözüken bulmacalar kısa sürede tatminkar bir zorluk seviyesine dönüşüyor. Balloon'un çizgi film havası, şirin müzikleri de pek güzel, pek şeker.

http://bit.ly/Jumiyu

ENDLESS, NAMELESS

Text-adventure damarı tutanlara...

En son ne zaman text-adventure oynadınız? Hatırlamakta zorluk çekiyorsanız, yeniden oynama zamanınız gelmiş demektir. Ama "o günler çok geride kaldı, bu saatten sonra çekilir mi be o?" dersiniz diye önerimizi iyi seçtik... Endless, Nameless, safkan bir text-adventure oyunu, ama biraz daha modernize edilmiş hali. PC'de online, offline oynayabildiğiniz gibi Mac, Linux, iOS, Android gibi platformlarda da oynayabiliyorsunuz. Adam Cantre'nin yapım sürecinde uzun zaman harcadığı bu oyunu deneyince text-adventure'ları ne kadar çok özlediğinizi hatırlayacaksınız.

OGZ_DVD / http://adamcadre.ac/if.html

UNUTULMAZ SERİLER

80'LERİN HAİN POLİSLERİ

STREETS OF RAGE





Nedendir bilmiyorum ama Streets of Rage adını duyunca aklıma hep şu Emrah'ın oynadığı, Tofaş yetkili servisinde çalışan fakir gençlerle Amerikan özentisi motosikletli gençlerin habire kapıştıkları eski dizi geliyor. Gelgelelim **Final Fight**'ın iyice körüklediği beat'em-up türünün kaymağını sıyırmaya çalışan oyun firmaları da benzer bir kapışmayı 90'ların başında yapıyordu zaten.

1991'de Final Fight daha ev konsollarına port edilmemişken bu durumdan faydalanmak isteyen **Sega**, derhal ilk **Streets of Rage**'i Mega Drive için üretti - ki bilirsiniz o dönemde bu türün çoğu oyunu genelde önce arcade'e çıkardı. Sonuç olarak bu zeki plan harbi iyi iş yaptı ve aslında çok da sıradışı bir şey içermemesine rağmen SoR çoğu oyuncunun baş tacı haline geldi, zaten asıl olayı da Final Fight'ın müthiş bir aptallıkla SNES versiyonuna konulmamış olan iki oyuncu desteği ve üç farklı karakter seçeneğiydi (Axel, Blaze, Adam). Bir de oyunun sonunda bütün oyun boyunca dövdüğümüz çete elemanlarının yeni lideri olma seçeneği hepimizin aklını çeldi.

Yıllar sonra köşemize ekmek çıkaracağından habersiz olarak devam oyunlarının da önü açılmış oldu ve serinin asıl bombası olan ikinci oyun çıktı. Her karaktere özel hareketler ve teknikler oyunu iyice derinleştirdi ama şahsen ilk oyunda arabayla gelip gökten roket yağdıran polis abinin eksikliğini hissettim. Üçüncü oyun daha SNK'ımsı bir adım atarak oynanışı değiştirmek yerine öykü derinliğine, ara sahnelere, farklı sonlara ağırlık verdi ama kimse kusura bakmasın, bütün olayı tuş dövmek olan zihniyet pek bir yadırgadı bunu. Sağ olsunlar bu hoşnutsuz kesim sayesinde serinin sonu geldi ve büyük bir halt yemiş oldular.

O gün bugündür seri resmen ölü zaten. Bu 17 yıllık zaman zarfında önce Core Design'ın o sıralar yapım aşamasındaki Fighting Force'unu alıp Streets of Rage 3D yapmak istediler ama bu plan yattı. Daha sonra Dreamcast'e yarım yamalak bir SoR 4 demosu yapıldı ama o da tür öldü nasılsa diye iptal edildi. 10 sene önce de serinin harika müziklerinin bestecisi **Yuzo Koshiro** "Yenisini yapacaz, karakterler hazır bile. Hatta first person olacak" falan demişti ama o da yalan oldu. Şimdi düşündüm de iyi ki yalan olmuş, first person SoR ne ya?

-Emre Sümer







ÇAYLAKLARA SAYGI

BALD BULL

Yerim seni laaaann!

Her şeyi milli mesele haline getirdiğimiz şu canım memleketimizde, Bald Bull'un Türk olmasının bu ayki karakter seçimimizi etkilediğini inkâr etmiyoruz! Şimdi bana karşı lütfen dürüst olun kuzum, aranızdan kaç kişi Wii sürümünde Türkçe konuştuğu için haberlere konu olmadan önce biliyordu Bald Bull'u?

Hadi tamam, artık oyunlar Türkçe bile çıkıyor, ama eskiden içinde "İstanbul" kelimesi geçince bile sevindirik olan (Constantinople olursa "cık cık" diyen) bizler için Türk milletinin nadide temsilcilerinden biri oldu bu kel 1984'den beri. Parçası olduğu Punch-Out serisinin başkarakterinden bile popüler olmak hakikaten büyük iş.

Elini öpmekten bir hal olduğumuz Shigeru Miyamoto'nun da Türk mantığını iyi analiz ettiği bir gerçek. Zira "Kahretsin!"in bile küfür etmek sayıldığı bir ortamda Nintendo tarihinin belki de en ağzı bozuk karakteri oldu Boğaz'ın Boğası. Hiç öyle aman ne alakası var falan demeyin, yemezler. Paranoya yaratmaya falan da gerek yok, çünkü kendisinin dövüşlere hazırlanırken yaptığı hamam sefası da, Little Mac'in hocası Doc Louis'le olan husumeti de hep iticilikten ziyade büyük bir sempati oluşturdu Punch-Out! fanlarında. Hatta NES sürümünün sınırlı sayıda üretilen altın kaplı versiyonun kapağında bile tek başına Bald Bull vardı. Aslanım benim!

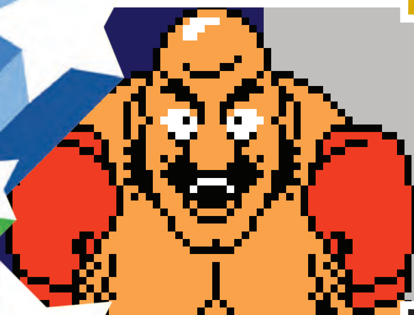
Bull Charge tekniğiyle rakiplerini bir yumrukta yere yığabilecek kadar güçlü olan Bald Bull'un en zayıf tarafıysa bu esnada karnına alacağı tek bir yumruk. İşin en garip kısmı da bu karşı yumruğun zamanı geldiğinde seyirciler arasında bir flaş patlaması ama yapımcıların bunu bilerek yapmış olmamaları, hatta ve hatta bunu 22 yıl boyunca fark etmemeleri! İllüminati'nin işleri bunlar hep zaten. Bald Bull'un bu yüksek zorluk seviyesi Family Guy'daki Peter'ı bile deli etmiş ve dört yıl boyunca onu geçememişti.

Punch-Out! serisinin yan oyunları da dahil olmak üzerinde tamamında yer alan, koleksiyon kartları, hatta Hasbro tarafından aksiyon figürleri bile üretilen İstanbullu milli boksörümüz, çoğu yabancı oyun dergisi ve editörü tarafından da en sevilen karakterlerden biri seçilmiştir. Aynen katılıyorum, SF'deki Hakan da kimmiş?

-Emre Sümer

KİMLİK

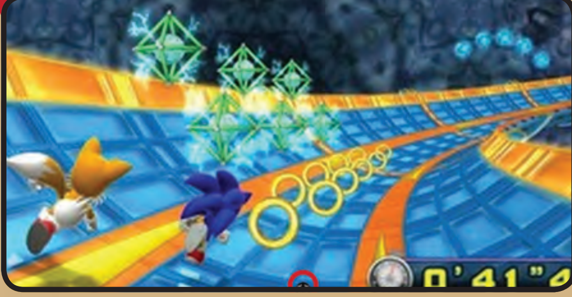
Doğum Tarihi & Yaşı: 36
Seslendiren: Erse Yagan
Yapımcı Firma: Nintendo
Mesleği: Boks, ağız dalaşı, tellaklık
Favori Platformları: NES, Arcade, Wii







PSN



SONIC THE HEDGEHOG 4: PART 2

-Sevmiyorum seni! -Yalan söylüyorsun, yalaaan!

Oyunculuk hayatım boyunca defalarca şans verip bir türlü sevemediğim klasik serilerden biri Crash, öteki de Sonic'tir arkadaş. Megadrive klasiklerini, üç boyutlu olanlarını denedim ama bir türlü sevemedim şu seriyi gitti. Lakin sağ olsun Volkan'ın "Sonic sana emanet :(" mesajının ardından kendimi yine ekran karşısında buldum. Episode 1 oldukça iyi bir satış yakalamış olsa da klasik ruhu tam anlamıyla geri getiremediği için eleştirilmişti. O yüzden ikinci parçada oyunu olabildiğince Megadrive yıllarındaki kökenlerine çevirmeye çalışmışlar ve açıkçası bunu da başarmışlar. Ayrıca dört yeni dünyanın daha eklendiği oyunu yanımıza bir dostumuzu alarak Sonic & Tails modunda beraberce oynayabiliyoruz ve en güzel tarafı bu olmuş zaten. Sonic'in erişmediği yerlerde Tails'in uçma yeteneğinin el atması falan çok zevkli olmuş. Zaten co-op oyunları oldum olası sevmişimdir, hele ki offline ise! Dolayısıyla bu zevki paylaşan tüm Sonic hayranlarını kesinlikle ihya edecek bir oyun olmuş. Eğer ilkini de satın aldıysanız beleş gelen Episode Metal de cabası...

-Emre Sümer

Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 17 Nisan
Fiyat: £12.99, 1200 MP
Yapımcı: Dimps, Sonic Team
Oyuncu Sayısı: 1-2



XBLA



DRAGON'S LAIR

Haydi şimdi bütün eller havaya

Şu dünyada "en çok sayıda platforma port edilme" konusunda Street Fighter 2'ye rakip olabilecek tek oyun Dragon's Lair olsa gerek. Zira bir oyundan çok Quick Time Event'lere bağlı olarak ilerleyen bir animasyon olduğu için maşallah üzerinden 29 yıl geçmesine rağmen ipini koparan port etmekte sakınca görmüyor oyunu (gerçi ben de ilk kez DS'te oynadım, çaktırmayın). Tabii zaman içinde bu port'lar bayağı farklı şeyler denemeye kalktılar, orijinal konsepti tamamen değiştirip bildiğin bir platform oyununa çevirmek gibi falan... Ama en ilginci XBLA'e çıkanı: Kinect desteği! Anca sağa sola basarak ejderin nefesinden kurtardığımız Dirk The Daring yıllar sonra, bu sefer Kinect vasıtasıyla bizzat vücudumuza yerleşiyor. Mesela yanan bir uçurumun üzerinden atlarken sol elimizi kaldırınca ipe tutunuyor ve hop diye karşıya atlıyoruz. Ama kalori harcamak bana göre değil derseniz, klasik joypad desteği de mevcut. Daha önce oynadıysanız yeniden almak için yeterli bir sebep gibi gelmedi bana yine de...

-Emre Sümer

Platform: Xbox 360
Çıkış Tarihi: 18 Mayıs
Fiyat: 800 MP
Yapımcı: Digital Leisure
Oyuncu Sayısı: 1-2



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR



Tuğbek: Naber Sinan? Ne izliyorsun öyle?
Sinan: Denver The Last Dinasour!
Tuğbek: O ne oğlum ya, çocuk çizgi filmi... Dinazor da neymiş?
Sinan: Öyle diyorsun ama dinazorlar çok popüler olacak gelecekte. Jurassic Park'ı izlemedin mi? Yeniden üretecekler dinazorları, biraz DNA bulmalarına bakar.
Tuğbek: Tabitabi, üretirler dinazor. Bekle sen.
Sinan: Üretecekler! Hatta ben üretecem! Üniversitede genetik mühendisliği yazıcam, girecem, dinazoru da ben üretecem, görürsün.

[Okura bilgi notu: Genetik mühendisliği yazmadı, haliyle de dinazor üretemedi Sinan, yazsa üretirdi]

Tuğbek: Ya bırak dinoyu minoyu, gel seninle oyun kulübü işine girelim.
Sinan: Kulüp mü? Niye ki? Nasıl yani?
Tuğbek: Şöyle ki, okulda bir oyun kulübü kuracağız seninle. Üyelerine her hafta bir oyunu bedava vereceğiz, hafta sonunda oyunu geri toplayacağız. Eğer geri vermek istemezse oyunu, satın alacak. Ben üye toplayacağım, sen de evdeki çiftli kasetçalarda oyunları üreteceksin.

Sinan: Aaa, iyiymiş! Ama başımıza bir şey gelmesin?
Tuğbek: Ne gelecek ya, çok tutarsa bu iş evdeki Komodoru Amiga'yla değiştiririm!
Sinan: Ben de!

[2 hafta sonra]

Sinan: Yaa, adi müdür yardımcısı! Hadi paramızı aldın, kasetleri almaya ne hakkın var?
Tuğbek: Olm var ya, çok sinirliyim! Anneme bile haber vermiş pis herif.
Sinan: 5-6 tane üyemiz olmuştu Tuğbek! Başarıyorduk bu işi az daha ya :(
Tuğbek: Bugün önümüze engel dikmiş, bizi prangalamış olabilirler. Ümidimizi kaybetmeyelim, elbette bir gün gelecek, başarılı olacağız bu sektörde!
Sinan: E o zaman çiftli kaset çaları saklıyayım ben, lazım olur...

Vampire: The Masquerade Bloodlines

BEDENİN SIRLARI

-B. EMRE ÜLGEN

KİMİ OYUNLAR mı ruh halimi yokuş aşağı yuvarlıyor yoksa ben mi gelgitli duygusal durumuma uygun oyunlara doğru çekiliyorum bilmiyorum ancak tesadüfle açıklanamayacak bir eşzamanlılık olduğundan eminim. *Rule of Rose*'un her dinleyişimde kalbimi kıran açılış müziğini daha ilk duyduğum gece, abartılı yıkıcılıkta bir aşk acısına düşmem; verdiğim kararlarla en çok didiştiğim dönemlerde *To the Moon*'u oynuyor olmam gibi, *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*'tan zehirlenmiş olduğumu ayrımsadığım şu an, oyundakine benzer pespaye bir otel odasındayım. Hangimizin diğerini yoldan çıkardığını bulmaya çalışırken tüyleri keçeleşmiş halının üstünde kıpırdanan ayaklarıma bakıyorum. Odanın uzak köşesinde belli aralıklarla yanıp sönen, yarı yarıya gizlenmiş kırmızı bir ışık var. Kalkıp gitmeye her yeltenişimde "kendimi görmeliyim" deyip yerime oturuyorum.

KÜL YAĞDI, KÜL YAĞDI

Benim bu *Harlequin Kırmızı – Tutku Çemberi* ucuzluğundaki tuhaf halimin bulamadığım nedeni gibi *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*'ın neden bu denli etkileyici bir oyun olduğunu da açıklamam güç; oyun teknik olarak rezalet, dövüş sistemi berbat, grafikleri çıktığı zaman için bile sorunlu. Ancak her nasılsa çıkışından sekiz yıl sonra bile modları yapılacak kadar kalıcı olmayı başarabilmiş, hâlâ forumlarda tartışılan, övülen, konuşulan bir oyun *Bloodlines*. Bana gelince zamanında ıskalamış olduğumdan *Son Tren* aman yani *Son Jeton*'a yazmak üzere oyunu ilk kez oynadım ve hatıraların yanıltıcılığı, nostalji illüzyonları olmamasına rağmen ekranın karşısında hem karanlık bir hisse gitgide daha çok yaklaştığımı anlayıp hem de oyunun başından kalkamayarak, afallayıp kalakaldım.

Fallout serisinin yaratıcılarının elinden çıkmış olan *Bloodlines*, ünlü masaüstü RYO evreni *World of Darkness*'da geçiyor. Bu dünyadan uyarlanmış bir diğer oyun olan *Vampire: The Masquerade – Redemption*'dan 4 yıl sonra çıkan fakat konu olarak devamı olmayan *Bloodlines*'ın bana çekici gelen ilk yanı *thy theee thouuu*'lardan geçilmeyen ortaçağın *Redemption*'ın aksine modern zamanların Los Angeles'ında geçmesi oldu. Nice Ortaçağ'ı cebinden çıkaracak kirlilikteki bu zamanların kötücüllüğünü vampir mitinin kendine has ürkütücü cazibesiyle birleştirmesi bence benzersiz bir oyun deneyimine dönüştürüyor *Bloodlines*'ı. Bir vampir tarafından ısırılarak (fakat tabii ki seks esnasında, cinsellik hiçbir zaman açık açık teşhir edilmese de oyunun ana izleklerinden biri) dönüştürülerek başladığımız oyunda, bizi bu belaya bulaştıran vampir, yasaları çiğnediği için öldürülüyor (vampirlerin ölmediği efsanesi, mitosun klişeleriyle dalga geçen oyun dünyasındaki ayrıntılardan sadece biri). Bizse evvela kişiliğimize uygun bir vampir klanını seçiyor (ben deliliğe en yakın ve en geveze klan olduğundan *Malkavian*'ı seçtim), ardından yarattığımız ve hızla aklımızı çelecek muhtemel karakterimizle kirli politikalar, klan çatışmaları, iktidar savaşlarıyla dolu hikâyenin kalbine doğru ilerliyoruz. Burada yüzeyde görünen vampirlerin kapışması hikâyesinden ziyade erotizm, kıskançlık, iktidar tutkusu, teşhircilik gibi cesur temalara sahip alt metinler *Bloodlines*'ın hikâye örgüsünü eşsiz kılıyor.

> **EŞSİZ ÇÜNKÜ**
> Vampir mitosunu modern hayatın yeni nesil kötülükleriyle birleştirerek, kendi iç kuyularınıza inebileceğiniz denli sahici bir hikâye sunan tek oyun Bloodlines.

GÜL YAĞDI, GÜL YAĞDI SESSİZ

Görsel olarak istismar filmlerine benzer tuhaf bir erotizmden öteye gitmeyen fakat işlediği konular itibariyle benim oynadığım en yetişkin temalara sahip olan *Bloodlines*, tek tip kahramanlık hikâyeleriyle dolu bir RYO'dan ziyade çarpıcı bir macera oyununa benziyor. Bahsettiğim çekişmeli konular kadar oyunun şaşkınlık verici karakterleri ve insanı suçlu hissettirecek denli acayip görevlerinin de bunda payı büyük. Karakterler birini diğerinden önde tutamayacağınız kadar gerçek ve





Oyunun dövüş kısımları ya çok zevksiz ya da çok zor.

Jeanette? Therese?

arızalılar. Benim aklıma ilk gelen isimleri sıralayacak olursam, ensest bir hikâyenin acıklı kahramanları olan Jeanette-Therese kız kardeşleri, kiliseden dönme bir kulübün sahibi Venus'ü ve hâlâ oyun dünyasının en kült arzu nesnesi olmayı sürdüren Velvet Velour'u sayabilirim. Karakterinize ve yaptığınız görevlere göre diyaloglarda ortaya çıkan değişimler muazzam, bu yüzden her ne kadar siz konuşmadıkça karakterler odanın ortasında put gibi dursa, koca Los Angeles sokaklarında in cin top oynasa da yaşayan bir dünya hissi çok kuvvetli. Görevlere gelecek olursam herhalde bir oyunda bu kadar "suçlu zevk" kontenjanından isteyip de gidemediğimiz yerlere burnumuzu soktuğumuz; bir galerideki resimleri bıçakla paramparça etmekten şöhretli bir kadının evine gizli kameralar yerleştirmeye kadar uzanan hiçbiri diğerine benzemeyen görevlerin verildiği bir oyun daha yoktur. Sizi hayaletli bir evden (ki çok başarılı bir korku oyunundan fırlamış gibi bu bölüm) merak etmemeniz gereken iğrençliklere açılan bir porno film stüdyosuna atan, oradan alıp gümbürtülü bir kulübe fırlatan *Bloodlines*, çoğu RYO'ya göre oldukça küçük bir alanda geçiyor olmasına rağmen mekânların yaratıcılığı ve birbirlerine -orada olmamanız gerektiği hissini vermeleri dışında- zerrece benzememeleri sayesinde gerçek ve tekinsiz bir metropolde gezindiğiniz duygusunu verebiliyor.

Bloodlines'ın çıktığı yıl oyuncuları ikiye bölen ancak daha da mühimi oyunun finansal başarısını çökerterek canım Troika Games'ın batmasına sebep olan *bug*ları ise ne yazık ki göz ardı edilecek gibi değil. Durumun vahametini şöyle anlatayım; Troika Games'in batmadan önce son yayımladığı yamanın numarası 1.2, oyunun hayranlarının yayınladığı son yamanın versiyonu ise 8.0! Oyunun çökmesi, bazı görevleri yapmanıza rağmen tamamlanmamış görünmesi gibi türlü çeşitli *bug*ların büyük bir kısmı bu resmi olmayan yamalarla çözülmüş durumda fakat şimdi de yamalı versiyonlara modları kuramamak gibi problemler var. Tüm bunlar yetmiyormuş gibi oyunun dövüş kısımları da pek ilkel; menzilli silahlarla savaşmak ilgili yeteneklere puanlarınızı basmadıkça nerdeyse imkansız, yakın silahlı dövüşlerdeyse tokluk hissi olmadığından başarı duygusu da yok gibi. Anlayacağınız ancak öykünün peşine takılarak aradaki aksiyon kısımlarını da *lütfen* geçmeniz gerekiyor. Bu yüzden ben *Bloodlines*'da bir nevi mana gibi kullanılan kana ihtiyaç duyan vampir yeteneklerimizi kullanarak, elden geldiğince gizliliğe dayanan bir oynayış yolu seçtim (aksiyon zorunluysa da arkadaşıma verdim klavyeyi, *WoW*'da bile konuşarak görevleri bitirmeye çalışan diplomatik bir aptal olarak).

GECENİN KADEHİNE DOLDU

Karanlığına dalıp, bize televizyondan "deliiiii" diye bağıran spikerinden, "geceyi sizinle geçirip sabah ilk iş sizi terk eden kız" Deb'in radyo programı "*Deb of Night*"tan, Malkavian'ı seçerseniz "Dur" yazılı tabelaya "Asıl sen dur" dedirtebilecek denli zıvanadan çıkmış diyalog seçeneklerinden, Lacuna Coil, Massive Attack şarkıları içeren şahane müziklerinden bahsedemediğim *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*'ı hakkı yenmiş bir oyunu geç de olsa bulmanın heyecanıyla bitirdim. Fakat bu oyun vasıtasıyla kendi içimde bulduğum ya da kendimde ararken bu oyunda yansımalarını bulduğum gizli çekmeceler, karanlık odalar, loş aynalar daha çok etkiledi beni sanıyorum. Öyle ki, bu satırları yazarken bile habire bilgisayarın yanında duran hafıza kartına bakıyorum. Aklım gizli kalanlardan korkmakla, onları açığa çıkarmanın engellenemez itkisi arasında kalıyor. Ne olduğunu bilmediğim bir tadı aramanın boşluğuyla nerdeyse, dişlerim kamaşıyor.

Uluorta insanlara dadanırsanız hem insanlığınızı hem de Masquerade puanlarınızı kaybediyorsunuz.

Oyundaki cinselliğin sınır boyu: Velvet Velour.

Vampire: The Masquerade Bloodlines > Vampire: The Masquerade Redemption

NE İYİ NE KÖTÜ

✔ Cüretkar altmetinlerle dolu hikâye ✔ Her biri diğerini bastıracak tuhaflıkta karakterler ✔ Bir RYO'da şahit olabileeğiniz en zevkli ve acayip görevler ✖ Islah olmayacak kadar çok bug ✖ Başarısız aksiyon kısımları

Bloodlines'ta straplez giymeyen tek karakter: Rodriguez.

SON KARAR

GRAFİK	9/10
SES VE MÜZİK	10/10
HİKAYE / ATMOSFER	10/10
EĞLENCE	9/10

Ruh halinizi bir çift eldiven gibi tersyüz edebilecek güçte, kült bir karanlık oyun Bloodlines. **8.5**

Ne Kadar Oynanır? İçiniz daralıp da kaçmazsanız 1 ay oynarsınız (ve sabrettiğinize değer).

PC MAC PS1 SEGA XBOX

> **Tür:** RYO - Macera > **Yapım:** Troika Games > **Dijital İndirme:** Steam ($20)





















THE ELDER SCROLLS

RYO TÜRÜNÜN DÜNÜ, BUGÜNÜ, YARINI... -UMUT YANIK

NEDEN ASLA KABLOSUZ KLAVYE kullanmıyorum biliyor musunuz? Şimdikine benzer kriz durumları yüzünden... 18 yıllık Elder Scrolls külliyatıyla ilgili bir dosya konusunu 4 sayfaya sığdırmam gerektiğini duyunca isyan etti klavyem. İstifayı basıp gidiyordu ki kablosunun kasamdaki USB portuna sıkı sıkıya zamklanmış olduğunu fark etti; hazırlıklıydım. Baktı olmayacak, pek kaderine razı görünmese de teslim oldu... Şimdi o ve ben el ele verip hem TES serisiyle tanışmamış olanlara, hem de yıllanmış hayranlara hitap edecek bir şeyler yazmaya çalışacağız. Evren neye benziyor, bilinmeyenler, öne çıkan karakterler gibi konulara değineceğiz. TES oyunları nereden nereye geldi, niye güzel bu oyunlar gibi soruların cevabını ararken araya kendi deneyimlerimizi serpiştireceğiz... O halde elimizi çabuk tutalım. Yerimiz şimdiden daralıyor ve USB portunun yeni bir firar girişimine dayanabileceğinden emin değilim.

NÜFUS KAYIT ÖRNEĞİ

TES, tam tanımıyla bir "açık dünya aksiyon ve RYO" serisidir. Doğma büyüme Bethesda'lıdır. Oyun dünyasına gözlerini açtığı 94 senesinden beri sürekli evrilmesine rağmen hep aslına sadık kalmayı başaran, adeta bizimle beraber yaşlanan bir paralel evrendir. Bu efsanevi seri, hep yeni bir şeylerin arayışında (34 harflik Draconic Alfabesi gibi) fakat her daim kendi yazdığı tarihin ışığında ilerlemiştir (son bölüm Skyrim'de hayat bulan ejderha kehanetinin kumaşı önceki 4 oyunda ilmek ilmek dokunmuştur). Bu oyunların milyonlarca satmış olmasının belki de en temel sebebi, o dünyada yaşadığınız hiçbir deneyimin rastgele kurgulanmamış olduğu hissidir.
Bu his çok önemlidir çünkü bir oyun gerçekte an-

Dagon & Tharn: Şer Ortaklığı Co Ltd.

Söz konusu kötü karakter olduğunda Elder Scrolls evreni hiç de fakir sayılmaz. Lakin bunların arasında 3. çağa damga vuran iki tane sinsi var ki kurdukları şer ittifakının yanına kimse yaklaşamaz (Nuri Alço & Tecavüzcü Coşkun hadi belki).

Jagar Tharn
Bir zamanlar Nightingale isimli bir bard olarak imparatorluk saraylarında boy gösteren Jagar Tharn aynı zamanda büyü sanatında da hayli yetenekliydi. Hatta işi "biraz" abarttı ve Staff of Chaos'u kullanarak yarattığı düzleme İmparator Uriel Septim'i hapsetti. Yaptığı hergelelik kesmedi, madrabazlığı da ele aldı; illüzyon büyüleri sayesinde kendini Uriel gibi gösterip imparatorluğa tam 10 sene hükmetti! O tahtı kendi kötü emellerine alet ederken imparatorluk paramparça oldu, bitmeyen savaşların karanlığında halk gün yüzüne hasret kaldı. Biz kaos asasını yeniden birleştirip bu terbiyesize haddini bildirmeseydik insanların hali hepten harap olacak ve Uriel Septim sonsuza dek diğer boyutta mahkûm kalacaktı. Tharn'ın en az kendisi kadar şerefsiz olan Mehrunes Dagon'a Battlespire Akademisi'ni ele geçirmesinde yardım ve yataklık ettiği de bilinmektedir.



Mehrunes Dagon
Daedra'ları hiç sevmem, her daim kök söktürmüşlerdir bana. Hele ki söz konusu olan, Oblivion Geçitleri'ni açan Mehrunes Dagon isimli o uğursuz Daedric prensiyse soluksuz söverim, tutamam kendimi! Prens derken, TES evreninin tanrılarından birinden bahsediyoruz. Uzmanlık alanı yangın, deprem, sel gibi doğal afetler olan bu kötücül varlığın hobileri arasında kanlı sahneler ve ihanet senaryoları gelmektedir. Bu yüzden Jagar Tharn'ın tahta geçmesine ayıla bayıla yardım etmiştir. Ve yine bu yüzden, kendi âlemi olan Oblivion'da katlettiği hiçbir şeyin gerçekte tam olarak ölmemesi Dagon'a çok dokunmuş, sonunda ölümlülerin dünyasına geçit kapıları açıp istilaya girişmesine sebep olmuştur. Tek vuruşta öldürebilme gücüne sahip Mehrunes' Razor isimli silahı dillere destandır ve onu ele geçirebilme hırsı bir dönem Karanlık Kardeşlik'i bile birbirine düşürmüştür. Bu ölümcül bıçağı cepleme fırsatı Skyrim'in "Pieces of the Past" görevinde ayağımıza kadar gelecektir, tabii ki bedelini ödemeyi göze alırsak...







cak arkaplanı kadar değerlidir. O arkaplan sayfalar üzerindeki harfler boyutunu aşıp tarihiyle, toplumlarıyla, kültürleriyle ve birbirini tamamlayan ince detaylarıyla adeta yaşayan bir dünya haline gelmişse alıp götürür sizi. Bundan aylar önceki bir ön inceleme yazımızda belirttiğimiz üzere "18 yıllık Tamriel kültürünün birikimleri, en başarılı fantezi romanına taş çıkartacak bir kurgusal derinlik taşır." Adeta bu zenginliği tasdik edercesine, Tamriel toprakları birden fazla tarihe sahiptir; tıpkı dünyamızda olduğu gibi, toplumlar tarihi kendilerine göre yazmışlardır. İki ayrı krallığa ait kaynaklarda geçen bir savaş, nedenleri ve sonuçları açısından birbiriyle pek bağdaşmayan -hatta çelişen- bakış açılarıyla ortaya konabilir ve oyun dünyası sizden olaylar ve durumlar karşısında kendi yargınızı oluşturmanızı bekler.

İKAMETGÂH SENEDİ

Elder Scrolls efsaneleri (Oblivion âlemine yapılmış küçük kaçamaklar hariç) Nirn gezegenindeki uçsuz bucaksız Tamriel kıtasında geçer. Bu noktada Nirn'ün ait olduğu Mundus düzlemine ve varoluşun arka fonundaki ilahi dengelere değinmek bir dipsiz kuyuya dalış yapmak olacağından dilerseniz Tamriel'de kalalım biz... Elf'lerin lisanı Aldmeris'te "Şafağın Güzelliği", gezegenin en eski dili Ehlnofex'te ise "Yıldızlı Kalp" anlamlarına gelen Tamriel, 9 ayrı krallıktan oluşan ve 31 milyon kilometrekarelik alana yayılan heybetli bir kıtadır (Türkiye yüzölçümünün 40, Avrupa kıtasının ise 3 katını hayal edin). Bu devasa kara parçasının en kuzeyindeki Skyrim kıyıları TES tarihinde insanın ayak bastığı ilk topraklar olma özelliğini taşır.

Bizim bu topraklarda attığımız ilk adım ise bun-



Sayısız savaşın defalarca baştan çizdiği sınırlarıyla Tamriel'in son siyasi haritası.

Elder Scrolls Dedikleri

Seriye ismini veren Kadim Parşömenler (Elder Scrolls) aslında ana hikâye için genel bir çerçeve teşkil etmekten öteye geçmezler; oynanışa etkileri yok denecek kadar azdır. Dünyayı yaratırken ölümsüzlüklerini feda eden Aedra isimli mistik varlıklar tarafından yazıldıkları kabul edilir. Parşömenlerin kehanetleri dilden dile dolaşır fakat onları cismen görebilen pek azdır. Seride ilk kez Oblivion'daki hırsızlar loncasının son görevinde ortaya çıkarlar. Gerçi orada da okunmaz haldeki parlak kabartmalardan ibarettirler, çünkü yazı şifrelenmiş ve kör edici bir ışıkla korunmaya alınmıştır. Bu yüzden Elder Scrolls konusundaki en bilgili rahipler ya kör ya da tamamen çıldırmış haldedir. Skyrim'deki bir görevde yolunuz yeraltındaki Blackreach harabelerine düştüğünde bu anlattıklarım hatırınızda olsun; yok yere gözlerinizden ya da aklınızdan olmayın oyungezerler!



En İlginç Büyü

Bence tüm serinin en ilginç -ve belki en etkili- büyüsü ilk oyun Arena'daki Passwall'dur. Büyücü loncasında yeteri kadar deneyim kazandığınızda öğrenebileceğiniz Passwall -isminden de anlaşılacağı gibi- duvarları aşmanıza yarar (aşmak derken tamamen yok edip bir zindanın coğrafyasını değiştirmekten bahsediyoruz!). Maalesef bu büyü uygulanış açısından tasarım ekibinin canına okuduğu için serinin devam oyunlarında rafa kaldırılmıştır.

En Beğendiğim Karakter

Lucien Lachance, Karanlık Kardeşlik'in çekirdek yönetim kadrosu olan Kara El'in sözcüsüdür. Muhtarlıktan adresini sorsanız size Fort Farragut'u gösterirler fakat aslında Lucien her yerdedir. Onu aramanız beyhude; o sizi bulacak ve Karanlık Kardeşlik'e katılmanızı sağlayacak görevler zincirini başınıza saracaktır. Oblivion'dan 200 sene sonraki Skyrim maceramız ise Lucien'i tanıdığımızdan çok farklı -ve çok renkli- bir biçimde tekrar çıkaracaktır karşımıza…



Elder Scrolls Tarihçesi



Gelin Elder Scrolls evrenine ve Skyrim deneyiminize biraz daha ışık tutabilmek için 5 çağın en önemli olaylarına bir göz atalım:

Efsaneler Çağı
- Zaman doğar.
- 9 İlah'ın en üst rütbelisi Akatosh evrene hükmetmeye başlar.
- Nirn gezegeni yaratılır ve ölümlüler dünyaya gelir.

1. Çağ
- 200 kişilik nüfusuyla Daggerfall şehri kurulur (3. çağda nüfus 110,000'i geçecektir).
- Morrowind'in dev volkanı Kızıl Dağ'ın (Vvardenfell) ilk patlaması… Kül bulutları 1 yıl boyunca güneş ışınlarını perdeler.



- Sky Haven tapınağında Alduin'in Duvarı'nın inşası başlar ve 6 yılda bitirilir.

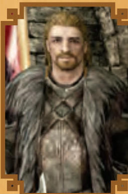
2. Çağ
- İlk Büyücü Loncası kurulur.
- Karanlık Kardeşlik'in bilinen en eski yazılı kayıtları kaleme alınır.
- Aynı zamanda bir Ejderdoğan olan İmparator Tiber Septim dünyaya gelir. İlerleyen yıllarda Tamriel'in tamamını fethedecektir.

3. Çağ



- 38 yıllık hükmünün ardından Tiber Septim rahmetli olur. Yerine torunu Pelagius geçer ama o da çok geçmeden Karanlık Kardeşlik'in suikastına kurban gidecektir.
- İmparator Uriel Septim VII, Jagar Tharn tarafından ihanete uğrar ve büyücünün yarattığı paralel boyutta hapsolur.
- Oblivion geçitleri açılır ve Lord Mehrunes Dagon kumandasındaki Daedra kuvvetleri ölüm saçar. İstila, Mehrunes Dagon'un Martin Septim tarafından yok edilmesiyle son bulur.

4. Çağ



- Septim soyu sona erer ve imparatorluk çatırdamaya başlar. Black Marsh ve Elsweyr krallıkları imparatorluktan kopar.
- Skyrim Kralı Torygg, Solitude'da Ulfric Stormcloak tarafından öldürülür ve böylece "Son Kehanet" olan iç savaş başlar.
- Alduin ilk saldırısını Helgen isimli küçük kasabaya yapar. Bu aynı zamanda ejderhaların dönüşü ve dünya için sonun başlangıcı anlamını taşımaktadır. Ejderdoğan ve Alduin son kozlarını Sovngarde'da paylaşacaklardır.

TES serisinin tema müziği bugüne kadar yüzlerce kez cover'landı. Hele bir Malukah performansı var ki dinlemediyseniz kayıptasınız.



dan tam 18 yıl öncesine rastlar. İlk Elder Scrolls oyunu olan Arena'nın çıkış platformu MS-Dos üzerinde çalışan PC'lerdir. Bugün ufukta görünen TES Online'a uzanan epik yolculuk, sabit sürücüde kapladığı toplam alan 10 MB'ı bulmayan bu minik adımla başlamıştır. Sadece bu yönüyle bile TES serisi bir tez konusudur; oyun teknolojisinden RYO mekaniklerine kadar türün çeyrek asırlık evrimini gözlemlemenize izin verir. En basitinden, sahne spotlarının "ilk ekranda yaratılan karakterler" yerine "oynarken oluşturulan karakterler" üzerine odaklanmaya başladığını görürsünüz. Bugün keyifle oynadığınız Skyrim'in büyük büyük dedesini ziyaret etmek isterseniz Bethesda tarafından ücretsiz sunulan tam sürümü http://cnet.co/tes-arena adresinden edinebilirsiniz (oyunu çalıştırabilmek için DOSBox'a da ihtiyacınız olacak (bkz. bit.ly/Ogzbox veya DVD'mizin Araçlar bölümü).

ADLİYEDEN SİCİL KAYDI

Serinin başlangıç oyunu Arena, aslında adının işaret ettiği üzere bir arena savaşçısının rolünü biçecekti bizlere. Fakat yapım esnasında (iyi ki!) oyun RYO türüne kaydı. O gün bugündür Bethesda'nın serideki ana amacı, herhangi bir masaüstü FRP'sindeki gibi istediğimiz kişi olmamıza, dilediğimiz yolu seçmemize fırsat tanımak oldu.

Arena'yı 2 yıl sonra Daggerfall takip etti. Kodlamasındaki bug istilasına rağmen o güne kadarki en büyük ölçekli 3D dünyayla aklımızı başımızdan aldı ve benim gibi birçok gönüllü kurbanda teda-







Cosplay ne kadar sağlamsa oyun o kadar popülerdir.

En İyi Senaryo

Oblivion için çıkmış en kocaman genişleme paketi olan Shivering Isles bence serinin en esaslı senaryosunu da içinde barındırıyordu. Biri deliliğe, diğeri düzene hükmeden iki Daedric Lordu'nun çarpışması, engel olamazsak Shivering Isles'ı haritadan silecek olan Greymarch, ve titizlikle örülen senaryoyu taçlandıran o beklenmedik final… Özellikle Oblivion'ı oynamış ve Isles'a dönüp bakmamışsanız Bethesda kadar taş düşsün başınıza, o kadar diyorum (ağır konuştum mutlaka oynayın diye)!







The Elder Scrolls macerası, bilgisayarda 10MB bile yer tutmayan küçücük adımla, Arena'yla başladı...

visi olmayan bir bağımlılık yarattı.
Daggerfall'un ardından geçen 6 sene, Battlespire ve Redguard gibi nispeten küçük çaplı ve çizgisel oynanışlı aperatiflerle geçiştirilse de 2002 geldiğinde sofralar Morrowind ile donatılacaktı. Serideki bu 3. ziyafet sayesinde 3 sene içinde 4 milyondan fazla mide bayram edecek, Bethesda mutfağının ticari başarısı Tribunal ve Bloodmoon garnitürleriyle süslenecekti (kıymetimi bilin, Vedat Milor olsa bu kadar ballandırarak anlatamaz).

2006 yılında Scrolls'un 4. ana oyunu olan Oblivion gelip çatacak ve bizleri oyun dünyasıyla dinamik etkileşim sağlayan Radiant isimli yapay zekâ motoruyla tanıştıracaktı. Bunun yanı sıra Havok adlı fizik motoru sayesinde grafikler çiçek açacaktı. Bu güzide oyunumuz Knights of the Nine ve Shivering Isles gibi sağlam eklentilerle serpilip büyüyecekti.

TERHİS BELGESİ

Ve takvim sayfaları 11.11.11'i gösterdiğinde Alduin Dünyayiyen gelip hepimizi yutacaktı! Bugün birçoğumuz hâlâ ejderhanın midesindeyiz ve umutsuzca bir çıkış yolu arıyoruz. Bu aylarda Diablo ve Max Payne gibi yapımlar dizimizdeki oka bir nebze merhem olacak fakat korkarım tam tedaviye yetmeyecek. Mayaların kehaneti boş çıkar da 2013'ü görürsek TES Online ile birlikte ait olduğumuz zindanlara geri döneceğiz hepimiz.

Biz o zindanlara ait olduğumuz kadar o zindanlar da bize ait aslında. Elder Scrolls oyunları Bethesda'nın bebekleri olsa da bizim elimizde büyüdüler sonuçta. Oyun motorlarının esnekliği sayesinde tonlarca mod ürettik ve Tamriel'e kendimizce yorumlar getirip birbirinden farklı dünyalar yarattık. Bethesda'nın tasarım manifestosu buydu. Hedef, Daggerfall'un el kitapçığının ilk satırlarında açıkça yazılıydı: Oyuncuya boş sayfalardan oluşan bir kitap hediye etmek… Bir başka deyişle, merakı tetikleyen ve keşfe çağıran korkunç derinlikte bir hayal dünyası yaratmak, fakat seçimleri gerçek dünyada olduğu gibi oyuncunun kendisine bırakmak… İşte o hayal dünyasında irili ufaklı 13 oyun ve tam 18 sene geçti. Ve biz o boş sayfalara kendi efsanemizi yazmaya devam ediyoruz.



En Okunası Kitap

TES dünyasını tanımlayan ve tamamlayan yüzlerce oyun-içi kitap arasında benim okumaktan en hoşlandığım Nerevarine Efsaneleri'dir. Bu anlatılar kahramanlıktan trajediye, fedakârlıktan ihanete birçok konuyu Indoril Nerevar'ın hayat hikâyesi üzerinden işler. Başka herhangi bir oyunun bütününe konu olabilecek kadar derinlikli, hatta dikkatli gözlere sahipseniz içinden çok değerli hayat dersleri söküp çıkarabileceğiniz kadar anlamlı bir yükseliş öyküsüdür bu. Benim için en az bir yetenek ya da büyü kitabı kadar değerli olması işte bu yüzdendir (Morrowind'in ana temasının da Nerevar'ın yeniden doğuşu olduğunu not düşelim).



Diablo değil, Oblivion.

Daha Karpuz Kesecektik?

Hemen kalkıyor musunuz? E ama Oyungezer web sitesine geçmedik daha? Bu dosya konusu için fazla kişisel kaçan tüm TES deneyimlerimi oradaki bir blog yazısında derledim. Uğrarsanız eğleniriz biraz: http://bit.ly/TES-ekstra. Hatta hazır uğramışken bir blog da siz yazarsanız afiyetle okuruz ne güzel.



Bunları Biliyor Muydunuz?

- High Rock'ta yaşayan Orsimer (orklar) bir zamanlar Elf'ti. Ruhlarının ve bedenlerinin böylesine çarpılmış olmasında Daedric prenslerinin parmağı vardır.
- Dwemer (cüceler) bir zamanlar Elf'ti. Boylarının insanlardan çok kısa olduğu söylenemez ama Giant ırkı bu ismi onlara takmıştır bir kere.
- Mağaralarda yaşayan kör Falmer halkı bir zamanlar Elf'ti. Uzak geçmişin Kar Elfleri olan bu kayıp ırk, yeraltında geçen asırlar sonucu değişime uğramıştır.
- Ben de bir zamanlar Elf'tim. Benim neyim eksik?
- Elsweyr çöllerinin gizemli Khajit ırkının fiziksel yapısı, bildiğimiz kaplanla pençeli ve kuyruklu bir insansı arasında değişiklik gösterebilir. Bir Khajit'in tam olarak neye benzeyeceğini doğum anında Nirn'ün ikiz aylarının gökteki konumu belirler.
- M'aiq the Liar, Bethesda'nın oyuna yarı şaka amaçlı eklediği bir tür sürpriz yumurtadır. Morrowind'den beri her TES oyununda rastlayabileceğiniz bu yalancı karakter, doğruyu söylediği nadir anlarda genellikle forum tartışmaları ve oyun yapım süreci gibi konulardan bahseder.
- Redguard'ın yapımı bitip piyasaya çıkma vakti geldiğinde bütün şirket depoya inmiş. Burada gece geç saatlere kadar süren ambalajlama esnasında oyuncuları havaya sokabilmek adına (ve şirketi ateşe verme pahasına!) oyun paketlerindeki haritaların uçlarını yakmışlar. Aşka bakar mısınız?
- PC Gamer'a göre sadece Oblivion'daki oyun içi yazıların uzunluğu standart boyuttaki 6 romanın toplamına eşit! TES serisi içindeki kamyon dolusu materyal yine de sizi kesmiyorsa (Allah gözünüzü doyursun!) Oblivion ile Skyrim arasında geçen zamanı konu alan The Infernal City ve Lord of Souls isimli 2 kitaba başvurabilirsiniz.
- 1994 çıkışlı Arena, diskteki o ufacık boyutuna rağmen Tamriel'in bütün ülkelerini ziyaret etmemize izin veren tek TES oyunuydu. 2013 yapımı TES Online'da da aynı şerefe ikinci kez erişebileceğiz.
- Bethesda, serinin son oyunu Skyrim için Kinect desteği sağlayan bir güncelleme yayınladı. Ayrıca ilk ek içerik paketi Dawnguard da duyuruldu. Yayınlanacak DLC öncesi son yamayı didik didik eden oyuncular crossbow, Kar Elfleri ve yeni vampir animasyonlarının ipuçlarına rastladılar. Editörlerimiz E3'ten kucak dolusu bilgiyle döndüklerinde daha net konuşabileceğiz.
- Dawnguard bu yaz ilk önce Xbox 360'a özel yayınlanacak ve ancak 1 aylık süre dolduğunda diğer platformlara yayılacak. Bu "ayrıcalık" Xbox kullanıcılarını çakır keyif etse de yaklaşan bug fırtınası karşısında kobay faresi durumuna düştüklerini anlamak onları ayıltacaktır ;)

PIXEL Oradaydım

317 NUMARALI ODA

Bahtsız bir karakterdir James. Çok sevdiği karısı Mary'yi kaybetmiştir. Ve umudunu tamamen yitirdiği noktada, belki de yavaş yavaş ilaç etkisi göstermeye başlayacakken, ölmüş karısından bir mektup alır. Mary, Silent Hill'deki özel yerlerinde beklediğini söylemektedir.

O 'özel yeri' bulmak için, yanlış olduğunu bile bile Silent Hill'e gider James. Bulduğu sadece kendisi kadar bahtsız başka insanlar ve gördükleri yerde ona saldıran başka, insan olmayan varlıklardır. Karısının orada olduğuna dair inandırıcı bir kanıt yoktur ama en azından ipuçlarını takip ede ede bir yere ulaşır. Zamanında tatil için gelip karısıyla beraber kaldıkları Lakeview Oteli'ndeki 317 numaralı odaya...



Evet, James bahtsız bir karakterdir ama o ana kadar bu bahtsızlığı hak etmiş olabileceği hiçbirimizin aklına gelmeyen bir detaydır.

Elindeki VHS'yi taktığı video oynatıcıda önce Mary ile o odada kaldığı günlerden bir kayıt çıkar karşısına. Karısı ne kadar mutlu, ne kadar huzurlu olduğundan, ileride tekrar oraya gelmek istediğinden bahsetmektedir. Birbirlerine âşık oldukları o kadar bellidir ki... James karısını ne kadar çok sevdiğini bir kez daha hatırlar.

Sonra televizyondaki görüntü değişir. Mary hasta yatağındadır. James... Hatırlar... Eşinin hastalığının onu ne kadar üzdüğünü...



Hep yanında olmaya çalışsa da zamanla onu bir yük olarak görmeye başladığını... Kendisini alkolün kollarına bıraktığını... Videodaki James, Mary'nin yanına gider. Onu alnından sevgiyle öper. Ve sonra eline bir yastık alıp onu boğar...

Video sona erer ve James, cızırtılarla ve hatırladıklarıyla baş başa kalır. Kamera James'in etrafında yavaşça dönerken düşünceler de James'in kafasında aynı yavaşlıkta dönmektedir. Ve muhtemelen böyle bir şeyi hiç yaşamamış bizler de James'in duygularını paylaşırız. Suçluluğu... Çöküntüyü... Sevgiyi... Kaybetmeyi.

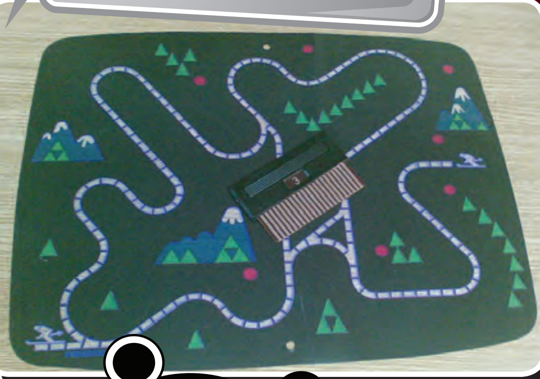
-Ömer Akdağ



PIXEL YAZITLARI

GRAFİKLERİ, SESİ BİLE OLMAYAN, TARİHİN İLK EV KONSOLU:

MAGNAVOX ODYSSEY



Altı üstü dört yaşında ufacık bir çocuktum, ama babamın bir gün eve kocaman bir Atari 2600 kutusuyla gelişini, müthiş heyecanlanan abimin River Raid oynamasını, ekrandaki uçağın onun istediği şekilde hareket edip diğer uçaklarla savaşmasını ve gördüklerim karşısında aklımı yitirmemi dün gibi hatırlıyorum. Şimdiyse çok merak ediyorum, kıytırık bir piksel uçak benim aklımı almışken topu topu üç pikselin ekranda hareket etmesini gören ilk çocuklar ne düşündüler? *"Baba takdir getirirsem bana* ***Magnavox Odyssey*** *al!"* diye ağladılar mı acep? Ha Volkan doğru söyle? (Kızmadan) (Ağlamadılar, kızmadan *-Volky*)



Piyasadaki açık ara en sağlam oyunun Pong olduğu '72 yılında evlerde de oyun oynanabileceğini ispatlarcasına ortaya çıktı Odyssey. Gelgelelim günümüz oyunculuğunun babalarından olan **Ralph Baer** tarafından geliştirilen bu teknoloji harikasının sesi ve üç tane nokta pikselden başka bir grafiği bile yoktu. Lakin ses eksikliği pek önemli bir sorun değildi, zira bir yıl sonra ses efektleri getiren yeni teknoloji yapımcı tarafından "Ne gerek var?" diyerek reddedilecekti. Ama olay grafiklere geldiğinde ortaya bambaşka bir çözüm çıkacaktı.

Oyuncuların simsiyah ekranlarda yönlendirdiği üç nokta haricinde herhangi bir grafiğe, sese, sayaca, oyun mekaniğine sahip olmayan bu sistem, bu açığını şöyle kapattı: Oyuna dair resimler kullanan yapışkan saydam ekran örtüleri kullanarak. Mesela buz hokeyi mi oynamak istediniz? Hop, konsolla beraber gelen buz hokeyi örtüsünü TV ekranına yapıştırıyorsunuz, sonra ekrandaki noktayı örtüdeki kale resminin içine sokmaya çalışıyorsunuz. Ha gol attınız ama ekranda skor yok? O zaman da skoru mecburen aklınızda tutuyorsunuz çünkü konsol skoru tutmaktan bile acizdi. Ama bu bile o dönemin oyuncuları için müthiş bir teknolojiydi. Öyle değil mi Serpil? (İyice kaşındım bu ay resmen.)

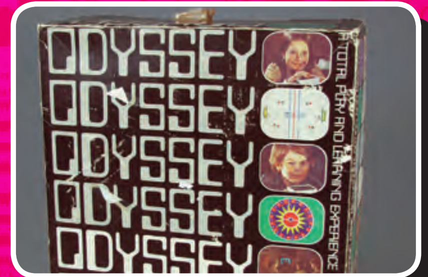
Bu yüzden aslında farklı oyunlar farklı ekran örtülerinden başka bir şey değildi çünkü konsolun ekrandaki pikselleri oynatmak haricinde bir çalışma prensibi yoktu. Bu da oyuncuların kendi kafalarına göre kurallar koymasına sebep oluyordu elbette. Ama şu an komik gelse de Odyssey olmasa ev konsolu diye bir piyasa asla olmayabilirdi. Düşünsene PS3'ler bir anda fotoğraflardan siliniyormuş falan?

-Emre Sümer

Not: *Konsolun çalışma prensibini merak edenler: tiny.cc/magody*







Pikselli röportaj

Naughty Dog'un ilk sahibiyle eğri oturup doğru konuştuk...

Volkan: **Merhaba Andy. Bizler seni Naughty Dog'un ilk döneminden tanıyoruz. Bugün bu marka on milyonlara ulaşmışsa bunun arkasında sen ve arkadaşın Jason bulunuyor. Yanılıyor muyuz?**

Andy Gavin: Evet, şirketi 1985'te kurduk ve 2004'e kadar biz yönettik.

Bize biraz Naughty Dog'u kurma fikrinin nasıl çıktığından, nasıl kurulduğundan, varsa karşılaştığınız zorluklardan bahsedebilir misin?
Jason ve ben 12 yaşında tanışmıştık. İkimiz de oyunları seviyorduk. Ben mütevazi bir programcıydım, o da iyi bir sanatçıydı (elbette 12 yaşa göre). Benim oyunlarım iyi programlansa da çirkin gözüküyordu, onun oyunları güzel gözükse de durmadan çöküyordu. Daha sonra güçlerimizi birleştirme kararı aldık. 13-14 yaşlarında hiç yayınlanmamış bazı oyunlar yaptık; bunların arasında PunchOut'un Apple II versiyonu vardı. 15 yaşındayken de ilk oyunumuzu (Ski Crazed) sattık. Naughty Dog böylece doğmuş oldu (gerçi adı 1986'ya kadar JAM Software idi).

Türkiye'de Crash Bandicoot çok popülerdi. Hâlâ da öyledir. Crash'i tanımayan yok desek yalan olmaz :) Sen ilk Crash ve Jak & Dexter oyunlarında da aktif rol üstlenmiştin. Bu projelerde ne tip işler yaptın?
Naughty Dog'un ortağı olmanın dışında, şu oyunları tasarımcılığını, yardımcı yönetmenliğini ve yapımcılığını üstlendim: ***Ski Crazed***, ***Dream Zone***, ***Keef the Thief***, ***Rings of Power***, ***Way of the Warrior***, ***Crash Bandicoot***, ***Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back***, ***Crash Bandicoot: Warped!***,***Crash Team Racing***, ***Jak & Daxter: The Precursor Legacy***, ***Jak II*** ve ***Jak 3***. Crash Team Racing dışında çoğu oyunda yan programcıydım, bazılarında ise tek başımaydım!

Bir de Naughty Dog öncesi kariyerin var. Retro-gamer dediğimiz oyuncuların bileceği oyunlarda da görev aldın?
Aslında tüm oyunlarım Naughty Dog oyunlarıydı. Öncesindeki beş, altı oyun pek bilinmeyen oyunlar. Çoğunlukla Apple II oyunlarıydı. Rings of Power Sega Genesis, Way of the Warrior ise 3DO içindi.

Naughty Dog'u Sony'ye satma fikri kimden çıktı? Daha doğrusu neden satıldı? O güne geri dönsen bu satış fikrini yine destekler misin?
Ortak fikrimizdi. Tekrar olsa, kesinlikle tekrar aynı kararı veririm çünkü oyun yapma bütçeleri ve riskleri adım adım çok artmıştı. Crash Team Racing yaklaşık 2 milyon dolara yapılmıştı ama Jak & Daxter ise 12-15 milyon tutarındaydı! Ve kaldığı yerden bütçeler artmaya devam ediyordu. Biz de şirketin kalıcılığını ve büyüyen çalışan zeminimizi bozmamak için Naughty Dog'u Sony'ye sattık.

Naughty Dog herkesin bildiği gibi başta Uncharted ile harikalar yaratıyor. The Last of Us ile de büyük beklentiler içerisindeyiz. Sen ND'nin geleceğini nasıl görüyorsun?
Uncharted serisine bayılıyorum. Özellikle de U2 ve U3'e. Bu oyunlar ND'ye interaktif hikâye anlatmada ilerleme sağladı ve yeni standartlar getirdi.

Oyun sektörünü bıraktığın demeyelim de, bağını biraz kopardıktan sonra neler yaptın? Kitap yazdığını biliyoruz. Kitaplarını bize biraz anlatabilir misin?
Son iki buçuk yıldır kitap yazıyorum. İlk kitabım **The Darkening Dream** şu anda Amazon'dan satılıyor. Dark-fantasy türünde, yoğun aksiyon ve sevgi ile harmanlanmış, doğaüstü elementlerle süslenmiş bir kitap. Konusu ise insanlık yaratılmadan önce Tanrı 10 özel 'şey' yaratıyor; bunların arasında başmelek Cebrail'in Kıyamet'i getirecek borazanı da yer alıyor. Eğer 17 yaşında bir kız çocuğu olsaydınız ve eski kötü güçler bu borazanın sizin bodrum katınızda saklandığını düşünseydi neler olurdu? Evet aynen öyle :)



Fırsatın varsa bir gün oyun yazarı da olmaya niyetli misin?
Yazmak yerine tasarlamayı, yönetmeyi ve programlamayı tercih ediyorum oyunlarda. Hâlâ oyunları çok seviyorum ama özellikle fantezi olanları; yine de kafamda geliştirdiğim bir şey yok. Şu sıralar abartı şekilde Diablo III oynuyorum! Eğer bir oyun yapsaydım, Dark Souls ile World of Warcraft arasında bir yerde olurdu, ama sonra bu tip bir projenin 5-7 sene alacağını düşünüyorum…

80'lerdeki oyun geliştiriciliği ile günümüz oyun geliştiriciliğini nasıl kıyaslarsın? Bu konuda eğitim gören okurlarımıza söylemek istediğin şeyler var mı?
80'lerde oyun geliştirme 2-3 kişi ile yapılıyordu. Az kişi olmanın iyi yönleri vardı, örneğin tek başıma çok etkiliydim; koordinasyon gerekmiyordu, iç çatışmalar yoktu. Sadece işimi yapıyordum. Son yıllarda ise takımlar 80-200 kişi arasında değişmeye başladı yani çok fazla koordinasyon ve planlama gerekiyor. Riskler daha fazla ve bunları ne çabucak ne de kolayca değiştirebilirsiniz.

Bildiğinin gibi, Kickstarter geliştiriciler dahil yeni iş trendi. Bu konu hakkında ne düşünüyorsun? Her hangi bir projen var mı Kickstarter için?
Bir Kickstarter projem yok ama yaratıcı fikirlerini hayata geçirmek isteyenler için oldukça iyi ve heyecan verici bir araç.

Klişe ama sana tüm zamanlar için favori oyunlarını sormalıyız :)
World of Warcraft! Çıkışından Cataclysm çıkışına kadar deliler gibi oynadım, sonra yavaşladım. Çok saçma bir bağımlılıktı ya!

Röportaj için teşekkür ederiz Andy.
Ben teşekkür ederim.

http://andy-gavin-author.com
http://twitter.com/asgavin





Oyungezer
SAYI: 56 - 2012/06

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Oğuz Kılıçarslan, Atılay Aşkale

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 3 Haziran 2012

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

OYUNGEZER'İN TEMMUZ SAYISINDA

GEÇMİŞ, HATIRLADIĞINIZ KADAR GÜZEL ANILARLA DOLU DEĞİLDİR...


TÜRKİYE'NİN TEK
ROCK
RADYOSU
ROCK FM
94.5
WWW.ROCKFM.COM.TR